VOLLVERSION: FAR CRY 3: BLOOD DRAGON
Kult-Ego-Shooter mit Top-Grafik – erst 2013 erschienen! Wert: € 14,49 *



ADVENTURE-SPECIAL
Die besten Neuheiten + Sierra-Comeback + Video-Reportage



EXTENDED

VOLLVERSION
FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

Far-Cry-Spitzengrafik trifft auf 80er-Jahre-Retro-Sci-Fi-Flair: Coole Sprüche, Action pur!

Steam-/uPlay-Preis: € 14,49 *

Far Cry 3 nicht erforderlich!

+ 2 DVDs
40 HD-Videos, über 3 Stunden Laufzeit!

+ 16 SEITEN EXTRA
unter anderem mit The Elder Scrolls 5: Enderal: So genial wird die Total-Conversion-Mod für Skyrim!

EXKLUSIVE REPORTS

+ FASZINATION PIXEL
Warum gerade Indie-Spiele auf den charmanten Retro-Look setzen

+ UNVERGESSLICHE SPIELE
Das sind die Zutaten für durchzockte Nächte und epische Momente!

RAVEN'S CRY

EXKLUSIV GESPIELT Düsteres Action-Rollenspiel von den Machern von Two Worlds 2 mit riesiger Spielwelt, spannender Schatzsuche und spektakulären Seegefechten!

DIE SIMS 4
Langzeit-Test + praktische Tipps im Sonderteil: Hat das neue Sims das Zeug zum Dauerbrenner?

NEU: HARDWARE-GUIDE
Top gerüstet für Dragon Age, GTA 5 und Witcher 3: Konkrete Empfehlungen für jeden Geldbeutel!

* Stand: 11.9.14



AUSGABE 266
10/14 | € 6,50
www.pcgames.de

Österreich € 7,40; Schweiz sfr 11,40; Dänemark dkr 75,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 8,60; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,50; Griechenland € 8,90

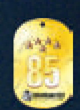
25 JAHRE computec MEDIA – Leidenschaft für Games





















Piranha Bytes präsentiert das ausgezeichnete Rollenspiel





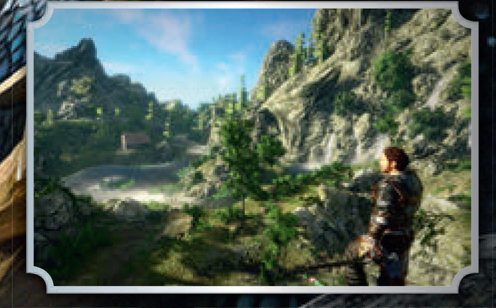
Die **Risen 3 First Edition** enthält die sonst separat erhältlichen Zusatzinhalte mit weiteren Quests, einmaligen Items, und vielen Stunden Extra-Spielzeit als **Gratis Bonus**. Für PC auch als **Collector's Edition**. Alle PC Boxen sind **DRM-frei**.



„Ein richtig schönes Rollenspiel."







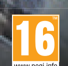


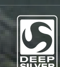

























Trailer ansehen!

© 2014 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Developed by Piranha Bytes, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. „PS", „PlayStation", „PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





VOLLVERSION: FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Far Cry 3: Blood Dragon ist eine bunte Zeitreise in die Epoche des Blödsinns. Der gelungene Ego-Shooter quillt nur so über vor enthusiastisch vorgetragenen, knackig-geringschätzigen Sprüchen und herrlich absurd-kitschigen Dialogen, die direkt aus einem miesen Action-Film der 80er-Jahre stammen könnten. Es ist dieser regelrecht zelebrierte Trash-Faktor, der den allein lauffähigen Download-Ableger von *Far Cry 3* aus der Masse an Ego-Shootern hervorhebt. Denn *Blood Dragon* hat Seele. Eine knallig-bunte, neonfarbene Seele, deren Dauerwelle im Takt schräger Synthesizer-Musik hin und her wippt, während ihr mit Schusswaffen hantiert und gegen feindliche Cyber-Soldaten und die namensgebenden Drachen zu Felde zieht. Als abgefahrener Shooter mit verrückten Ideen und Trash-Faktor ist *Far Cry 3: Blood Dragon* ein wahrlich launiger Zeitvertreib für Retro-Fans.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei der Installation des Uplay-Spiels müsst ihr online sein und es durch Eingabe der Seriennummer* mit eurem Uplay-Account verbinden. Wenn ihr noch keinen habt, könnt ihr unter www.uplay.ubi.com schnell und kostenlos einen erstellen. Euren persönlichen Uplay-Code für das Spiel erhaltet ihr durch **Umwandlung der Nummer von der Codekarte*** im Heft.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP (SP3)/Vista (SP2)/7 (SP1)/8, CPU 2,66 GHz Intel Core 2 Duo E6700/3 GHz AMD Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7770, 3 GB HD-Speicher
Empfohlen: CPU 2,93 GHz Intel Core i3-530/3,10 GHz AMD Phenom II X2 550, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Ego-Shooter als trashige Zeitreise in die Epoche des Blödsinns
- Sechs solide Hauptmissionen
- Spaßige Drachenkämpfe
- Funkiger 80er-Jahre-Soundtrack
- Brillantes Finale mit tollen Ideen
- Wunderbar selbstironischer Ton
- Knackige Feuergefechte, coole Takedown-Nahkampfangriffe
- Offene Spielwelt mit Nebenaufträgen und Garnisonsbefreiung
- Nützliche Waffenaufsätze
- Gewollt trashige Story mit kultigen Retro-Zwischensequenzen
- Komplett in Deutsch

AUF DVD: *Far Cry 3*-Mod



Auf der DVD findet ihr außerdem die Einzelspieler-Map *Foretaste Far Cry 3*. Autor Uwe Schwesig schickt euch als Spezialagent gegen ein Verbrechersyndikat ins Feld. Infos zur Installation findet ihr in der Readme-Datei.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Far Cry 3: Blood Dragon

DEMO
- Bravada

MAGAZIN
- Daedalic-Studio-Tour
- Meisterwerke: Sierra-Adventures
- Rossis Welt: Folge 72
- Vollversion: Far Cry 3: Blood Dragon

MODS
- Far Cry 3: Foretaste

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TEST)
- Diablo 3 (Patch 2.1)
- Die Sims 4
- The Walking Dead – Staffel 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Alien: Isolation
- Call of Duty: Advanced Warfare
- Dragon Age: Inquisition
- Pillars of Eternity
- The Elder Scrolls 5: Skyrim-Mod Enderal

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (MAGAZIN)
- 25 Jahre Computec: Die besten PC-Spiele – Teil 2
- Angespielt: Far Cry 4 – Ubisoft TV
- BÄM! Die Verleihung der Preise auf der Gamescom
- Die besten Spielejahrgänge
- Die Spiele-Flops der Gamescom 2014
- Die Spiele-Tops der Gamescom 2014
- Die zehn Grafik-Hits der Gamescom
- Elite Dangerous – Interview & Präsentation
- Project Cars – Oculus-Rift-Gameplay direkt aus dem VR-Headset
- Star Citizen – Backer Event
- Star Citizen – Chris Roberts über kommende Updates
- The Evil Within – The Voices of Evil

VIDEOS (TEST)
- Hatoful Boyfriend
- Planetary Annihilation

VIDEOS (TRAILER)
- Battlefield Hardline –12 Minuten Einzelspieler-Gameplay
- Civilization Beyond Earth – Gameplay zur Master Control
- Escape Dead Island – Unraveled Trailer
- LEGO Batman 3 – Brainiac-Trailer
- Mordors Schatten Story Trailer – Meet Ratbag
- Planetary Annihilation Launch Trailer
- Rollercoaster Tycoon World
- Sherlock Holmes: Crimes & Punishments – Art of Interrogation
- Styx Master of Shadows – Assassin's Green
- The Crew – Spielwelt und Spielmodi

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

Vollversion Far Cry 3: Blood Dragon
13 Top-Videos, über 75 Minuten
- Die Sims 4
- Pillars of Eternity
- Call of Duty: Advanced Warfare

26 Top-Videos, über 135 Minuten
- Star Citizen
- Elite: Dangerous
- Far Cry 4
- Planetary Annihilation
- Battlefield: Hardline
- Mittelerde: Mordors Schatten
- Civilization: Beyond Earth

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Far Cry 3: Blood Dragon* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 10/14



Wir sind mit Piratenkapitän Christopher Raven, dem Helden des düsteren Karibikabenteuers von Topware, in See gestochen. Wie gut sich das Action-Rollenspiel anfühlt, erfahrt ihr in unserer Titelstory.

AKTUELLES

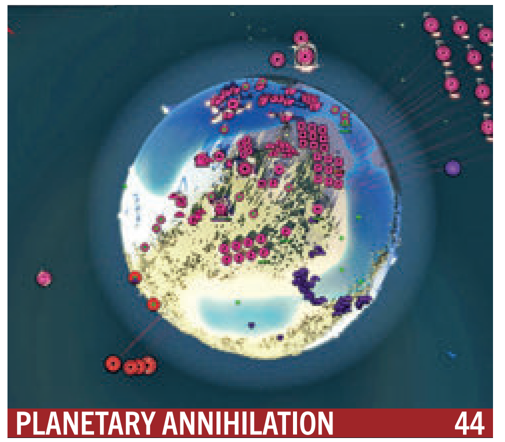
MAGAZIN

HARDWARE

SERVICE

EXTENDED


DIE SIMS 4 40


PLANETARY ANNIHILATION 44


THE WALKING DEAD: SEASON 2 48


Grafisch runderneuert stürzt sich der Meisterdetektiv in sechs neue Abenteuer – und verschenkt dabei massenhaft Potenzial.

SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS 50

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Bestens gerüstet

MITTWOCH | 10. September 2014

Die Spiele der *Two Worlds*-Serie zählen nicht nur wegen ihrer beeindruckenden Technik zu den erfolgreichsten Rollenspielen der vergangenen Jahre. Jetzt befindet sich das Team von Reality Pump im Endspurt für sein neues Projekt *Raven's Cry*: Für unsere Titelstory ab Seite 16 darf Redakteur Matti heute stundenlang bei Publisher Topware Probe spielen und eigene Screenshots anfertigen.

DONNERSTAG | 11. September 2014

Für ein chronisch totgesagtes Genre ist bei den Adventures erstaunlich viel Leben drin: Gerade in Deutschland entstehen ein ums andere Mal bemerkenswerte Spiele, mal lustig, mal dramatisch, mal als Kickstarter-Projekt, mal in Episodenform, mal im Comic-Look, mal in 3D. Das Thema zieht sich diesmal wie ein roter Faden durch die aktuelle Ausgabe – wir testen Neuheiten wie *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* und Telltales *The Walking Dead Season 2*, haben Daedalic für einen ausführlichen DVD-Video-Report besucht, werfen einen Blick auf aktuelle Projekte und fragen uns, was Activision mit der Wiederbelebung der Marke Sierra und *King's Quest* im Schilde führt.

FREITAG | 12. September 2014

Für diese Ausgabe haben wir das Heft an einigen Stellen überarbeitet: Um mehr Platz für Tests und Reports zu schaffen, wurden einige sogenannte Standardseiten kurzerhand eingedampft. Außerdem haben wir auf vielfachen Leserwunsch die Hardware-Rubrik neu konzeptioniert: Künftig wird das Thema Kaufberatung samt Marktübersichten an allererster Stelle stehen. Deshalb bieten wir euch in jeder Ausgabe einen stets aktuellen Einkaufsführer für drei gängige Beispiel-Konfigurationen (Einsteiger, Mittelklasse, High-end). Die Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware geben dazu monatlich aktualisierte Tipps, bei welchen Komponenten und zu welchem Zeitpunkt sich ein Upgrade oder Austausch wirklich lohnt und wie viele Euro ihr dafür in die Hand nehmen müsst. Wer sich also fragt, ob sein System für *The Witcher 3*, *Grand Theft Auto 5* oder *Assassin's Creed: Unity* gerüstet ist, bekommt auf diese Frage maßgeschneiderte Antworten.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team

APP-UPGRADE FÜR NUR 1 EURO

Wer bereits PC-Games-Abonnent ist oder werden möchte, dem schalten wir die umfangreichen iPad-App-Ausgaben für nur 1 € extra pro Monat frei (statt 3,59 € bei Einzelkauf). Darin enthalten: alle Artikel des gedruckten Heftes, über zwei Stunden Videos, erweiterte Screenshot-Galerien und vieles mehr.
Gute Nachrichten für Besitzer von Android-Tablets: Auch diese App-Version ist fertig und steht ab sofort zum Download bereit.
Ab der Ausgabe 11/14 erscheint die App in neuem Gewand – mehr dazu auf Seite 110.

SO ERREICHT IHR UNS:



Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und twinken!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Guides für aktuelle Schlachtzugs-Instanzen
+ Jeden Monat neu am Kiosk!



+ Die beliebten PC-Games-Klassenbücher – komplettiert jetzt eure Sammlung!
+ Die ultimativen Klassenguides für alle Klassen
+ Mit stabilen Karton-Spickzetteln zum Herausnehmen!
+ Jetzt bestellen unter shop.pcgames.de (Sonderpreis für PC-Games-Abonnenten!)
+ Auch im App-Store erhältlich!

PC Games MMORE
abo.mmore.de

TRANSOCEAN
THE SHIPPING COMPANY

AB 24. SEPTEMBER 2014 ERHÄLTLICH






KOMPLEXE LOGISTIK- UND WIRTSCHAFTSSIMULATION

ÜBER 50 AUTHENTISCHE HÄFEN UND 20 REALITÄTSNAHE SCHIFFSKLASSEN

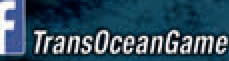
DYNAMISCHE AUFTRAGSENTWICKLUNG IM MULTIPLAYER







www.transocean-game.com

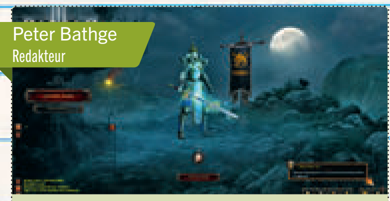







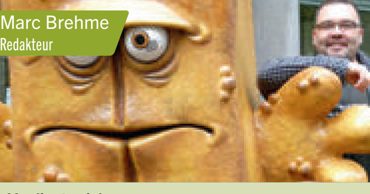
Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



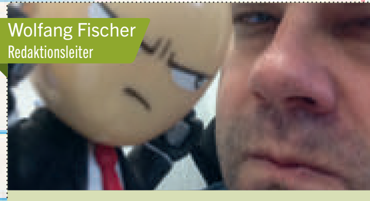
Peter Bathge
Redakteur

Macht gerade:
Diablo 3: Reaper of Souls mit seiner Kreuzritterin unsicher (siehe Bild) und spielt schon mal die PS4-Testversion von *Mittelerde: Mordors Schatten.*
Hat Angst vor:
Wasteland 2. So viele hochkomplexe Attribute, Fähigkeiten und Quest-Entscheidungen – hoffentlich muss er das nicht testen!
Freut sich:
Dass das Sommerloch zu Ende ist. Endlich neue Spiele!



Marc Brehme
Redakteur

Verdingte sich:
Als Stadtführer und führte Herrn Weiß in Erfurt zu Baudenkmälern, Rostbratwürsten und Bernd, dem Brot.
Spielte:
The Book of Unwritten Tales 2, *Gabriel Knight 20th Anniversary Edition*, *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*, *A Golden Wake*, *Die Sims 4*, *FIFA 15 (PS4)*
Freut sich:
(Im Gegensatz zu seinem Sohn) über das Ferienende, weil endlich die Hallen-Volleyball-Saison wieder startet.



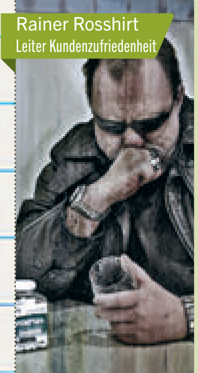
Wolfang Fischer
Redaktionsleiter

Spielte:
Transocean: The Shipping Company, *The Room 2 (iOS)*, *Hack 'n' Slash*, *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*, *Lichdom: Battlemage*
Freut sich auf die kommenden Wochen:
Wegen seines direkt nach der Produktion beginnenden Urlaubs und den in dieser Zeit erscheinenden Spielen *Wasteland 2* und *Defense Grid 2.*
Hat auch Angst:
Und zwar vor *The Evil Within*. Das wird der Horror!



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Plante die diesjährige Urlaubsroute entlang ihrer Lieblingsserien und -filme:
Erst *House of Cards* und *Homeland*, dann *King of Queens*, *24 (Season 8)* und *The Wolf of Wall Street* und zum Abschluss *Boardwalk Empire* – na, wo war ich?
Ist sauer:
Eigentlich war *Grand Theft Auto 5* (PC) fest für Weihnachten eingeplant. Jetzt kommt das Spiel erst im Januar, deshalb muss Feiertagsersatz her – *Far Cry 4* vielleicht? Oder doch lieber das neue *Siedler*?



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hat gekauft:
Das Fire TV – und zwar exakt zehn Minuten, nachdem die Meldung veröffentlicht wurde, und bekommt das Ding daher als einer der Ersten.
Hat geträumt:
Dass er sich die Apple Watch bestellt hat, noch dazu die Version in Gold. Ist dann aber zum Glück noch rechtzeitig aufgewacht.
Wundert sich:
Warum er auch nach all den Jahren immer noch nicht immun ist und so ziemlich jedes Gadget dringend haben muss.



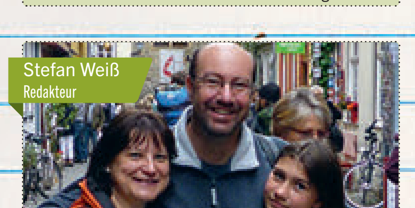
Matti Sandqvist
Redakteur

Spielte:
Total War: Rome 2, *Wolfenstein: The New Order*, *Watch Dogs* und *Battlefield 4* mit seinem nun funktionierenden neuen Rechner (siehe Team-Tagebuch).
Verschlang:
Zu viele leckere Flusskrebse in Finnland – zum Glück musste ich sie nicht bezahlen. Kiitti, Iskä ja Äiti!
Freut sich:
Über seinen neuen 27-Zoll-Monitor. Jetzt brauche ich erst einmal keine neue Konsole.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Risen 3, *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*, *Super Time Force Ultra*, *Diablo 3 Ultimate Evil Edition* (PS4)
Spielt derzeit:
Destiny (PS3), *Diablo 3: Reaper of Souls* (2.1), *The Book of Unwritten Tales 2 (Beta)*, *The Inner World (Android)*
Liest anlässlich des Adventure-Tests:
Die alten *Sherlock Holmes*-Geschichten. Echt klasse!
Hat seine jahrelange Suche tatsächlich abgeschlossen:
Endlich eine (hoffentlich) nette Bude in Fürth gefunden!



Stefan Weiß
Redakteur

Genoss:
Urlaub und Familienglück mit seinen beiden Liebsten in Herrn Brehmes Heimat Thüringen.
Spielte:
Lichdom: Battlemage (fluchend), *Pillars of Eternity* (retro), *Train Fever* (gemütlich), *Enderal* (staunend)
Plant für dieses Jahr:
Endlich mal den altgedienten Spiele-PC in die Rente zu schicken. Noch stehen die endgültigen Komponenten aber nicht fest.



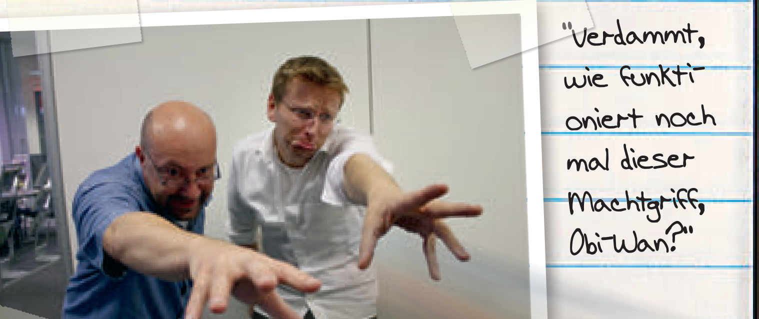
Foto: Florian Stangl

Das PC-Games-Team-Tagebuch

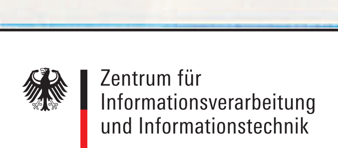
Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Durch die Lappen gegangen

Alles Jammern und Verhandeln hat nichts geholfen: Die Testversionen mehrerer Spiele, die noch im September erscheinen, haben es nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluss in den Verlag geschafft. Die Tests zu Wasteland 2, FIFA 15 & Co. findet ihr natürlich rechtzeitig zum Release auf PCGames.de.



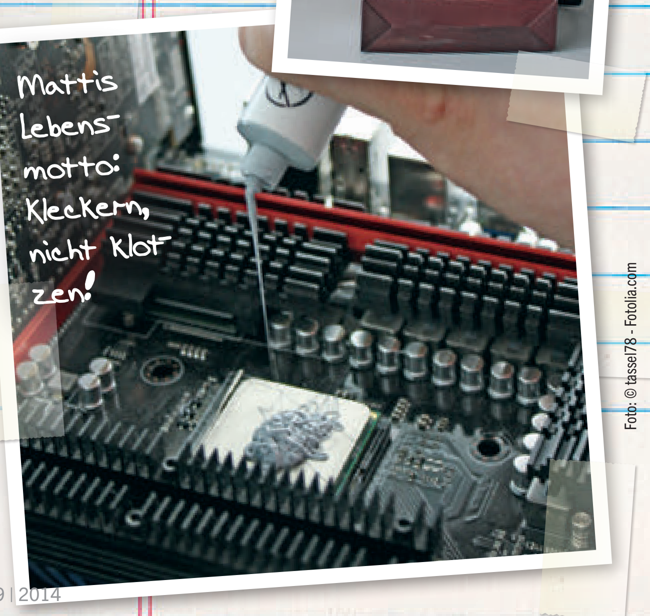
"Verdammt, wie funktioniert noch mal dieser Machtgriff, Obi-Wan?"



Matti gibt Rauchzeichen

Als es diesen Monat ums Aufrüsten des eigenen PCs ging, war Matti Feuer und Flamme. Obwohl die Grillsaison schon vorbei war, schmorte er durch einen Dosierungsfehler der Wärmeleitpaste unbeabsichtigt Mainboard, Festplatte und Netzteil.





Mattis Lebensmotto: Kleckern, nicht Klotzen!

Foto: © tassel78 - Fotolia.com

Zentrum für Informationsverarbeitung und Informationstechnik

Bist DU…

… auf Zukunft programmiert?

Das Zentrum für Informationsverarbeitung und Informationstechnik (ZIVIT) bietet als IT-Dienstleister eine bundesweite IT-Infrastruktur für die öffentliche Verwaltung. Mit rund 1.500 Beschäftigten an acht Dienstsitzen stellt das ZIVIT für den Bund, die Länder sowie die EU leistungsstarke und qualitativ hochwertige IT-Produkte wirtschaftlich zur Verfügung.

Zum 01. August 2015 bieten wir 24 Studienplätze für unser

Duales Studium Diplom-Verwaltungsinformatik (FH)

Du bist IT-begeistert und kannst dir eine Tätigkeit im modernen Umfeld der öffentlichen Verwaltung vorstellen? Du willst während deiner Studienzeit nicht nur Theorie- sondern auch Praxiserfahrung sammeln? Dann nutze deine Chance:

Einstellung als Beamtin/Beamter auf Widerruf im gehobenen Dienst
Attraktives Gehalt bereits während des Studiums
Sicherer Job am Zukunftsmarkt IT!

Jetzt bewerben bis zum 31.10.2014!

Mehr Informationen über das ZIVIT und den Studiengang findest du unter

www.zivit.de/verwaltungsinformatik

MASSIVE CHALICE

Fantasy-*XCOM*

Double Fine hat aktuell mehrere Eisen im Feuer: das *Zelda*-ähnliche *Hack 'n' Slay* etwa, das den Redaktionsschluss nur um Haaresbreite verpasst hat, das Weltraum-Aufbaustrategie-Spiel *Spacebase DF-9* oder den Rollenspiel-Nachfolger *Costume Quest 2*. Natürlich arbeiten die Mannen um Tim Schafer auch noch an der zweiten Hälfte von *Broken Age*. Weniger bekannt, aber mindestens ebenso spannend ist das im Mai 2013 per Kickstarter finanzierte Rundentaktik-Spiel *Massive Chalice*. Das war auf der Messe PAX in Seattle erstmals anspielbar.

Massive Chalice bedient sich eines Fantasy-Szenarios: Die Angehörigen einer Kriegernation, schlicht als „The Nation" bezeichnet, erwehren sich der Angriffe einer Monsterhorde namens „The Cadence". Als Anführer der Nation verwaltet ihr zum einen die zehn Regionen des Königreiches auf einer strategischen Übersichtskarte, ähnlich wie in der *Total War*-Serie. Zum anderen streift ihr bei Invasionen gegen die Monster die Generalsuniform über und führt rundenbasierte Taktikgefechte aus der Draufsicht.

Der Vergleich mit *XCOM: Enemy Unknown* liegt dabei nahe: Die Kämpfe nutzen dieselbe Deckungsmechanik, statt Elite-Soldaten schickt ihr eben Krieger mit Axt und Armbrust ins Gefecht, anstelle von Aliens nehmt ihr Monster aufs Korn. In den Scharmützeln habt ihr Zugriff auf unterschiedliche Einheitenklassen; euer Team stellt ihr vor Missionsbeginn zusammen. Schützen lassen aus der zweiten Reihe Bolzen auf die Gegner regnen, Caberjack-Nahkämpfer walzen feindliche Kreaturen mit einer Art tragbarem Rammbock zu Brei. Alchemisten werfen derweil mit explodierenden Elixieren um sich, sie sind die Sprengmeister in *Massive Chalice*.

Züge sind zweigeteilt. Genau wie beim aktuellen *XCOM* zeigen farbige Flächen an, wie weit die Krieger laufen können. Wer sich innerhalb der orangefarbenen Fläche bewegt, darf anschließend noch einen Gegner angreifen oder eine Spezialfähigkeit benutzen.

Einheiten sind kein Kanonenfutter, sondern Teil einer Blutlinie; tote Krieger fallen als Thronfolger und Gouverneure für euer Königreich aus. Nachschub gibt es nur, indem ihr zwischen den Kämpfen Heiraten arrangiert und eure Untergebenen Nachkommen zeugen lasst. Welche Fähigkeiten die Söhne und Töchter erhalten, hängt von den Charakterklassen der Eltern ab; *Massive Chalice* simuliert dabei dominante und rezessive Gene. Fies: Charaktere können auch an Altersschwäche sterben und manche Widersacher verkürzen durch Spezialangriffe die Lebenszeit eures liebevoll aufgezogenen Superkriegers. Das schmerzt umso mehr, da Einheiten natürlich mit der Zeit Erfahrung anhäufen und stärker werden.

Verdiente Veteranen setzt ihr als Regenten in den Provinzen eures Königreichs ein. Dort lassen sich auch Gebäude errichten, die der Armee spezielle Boni verleihen. Der Start der Early-Access-Phase auf Steam stand bei Redaktionsschluss unmittelbar bevor. ❑

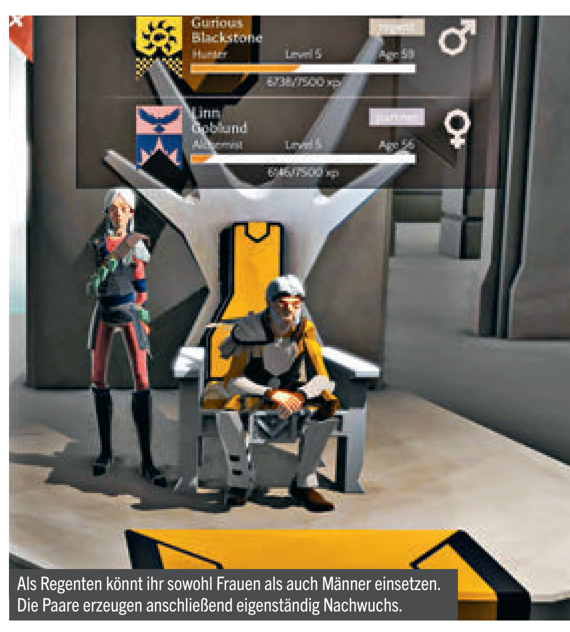
Info: www.massivechalice.com

Steuerung, Benutzeroberfläche und Spielprinzip der Taktikgefechte sind eindeutig von *XCOM: Enemy Unknown* inspiriert.

Peter meint:
Die Präsentation ist minimalistisch und die gezeigte Version hat noch mit einigen Balancing-Schwächen zu kämpfen, aber auf mich als *XCOM*-Fan macht *Massive Chalice* trotzdem einen ungemein spannenden Eindruck. Dass ich meine Kämpfer auch abseits des Schlachtfelds umsorgen muss, gefällt mir ausgezeichnet. Fraglich nur, ob das Gameplay auf lange Sicht komplex genug ist, damit mir während der zwölf Stunden langen Kampagne nicht langweilig wird. Damit konnten sich in der Vergangenheit bekanntlich nicht alle Double-Fine-Spielen brüsten.



Auf der spartanischen Übersichtskarte verwaltet ihr euer Reich. Das wirkt momentan noch sehr simpel.


Als Regenten könnt ihr sowohl Frauen als auch Männer einsetzen. Die Paare erzeugen anschließend eigenständig Nachwuchs.



„Wir sind mal wieder die Letzten – ich glaub, es hackt!“

Dass wir PC-Spieler seit einer gefühlten Ewigkeit nicht mehr die Hauptzielgruppe von großen Publishern sind, dürfte allgemein bekannt sein. Ist ja auch kein Wunder, wenn sich die Konsolenfassungen von Multiplattformtiteln meist zehnmal besser verkaufen als unsere Windows-Version. Auch Argumente, dass früher Konsolen von Publishern besser bedient wurden, weil Raubkopien erschreckende Ausmaße bei unserer liebsten Plattform annahmen – geschenkt! Ebenso logisch sind Exklusiv-Titel wie *Uncharted*, *Forza*, *God of War* oder *Halo* – ein Konsolenproduzent möchte den potenziellen Kunden gute Gründe bieten, warum man sich ausgerechnet seine teure Hardware anschaffen soll und nicht die eines anderen Herstellers. Auch habe ich kein Problem damit, wenn ein Entwickler für eine gute PC-Portierung etwas länger braucht. Mir ist es deutlich lieber, wenn die Windows-Version zum Beispiel tatsächlich mit besseren Texturen oder gar einem größeren Umfang aufwartet. Was ich mir aber beileibe nicht erklären kann, ist der PC-Erscheinungstermin von Rockstars *Grand Theft Auto 5*. Bereits am 18. November dürfen Xbox-One- und Playstation-4-Besitzer in den Genuss des grandiosen Open-World-Titels kommen, wir dagegen erst nächstes Jahr – genauer gesagt am 27. Januar 2015. Dabei sind die Next-Gen-Konsolen hardwaretechnisch sehr nah am PC, *GTA 5* ist kein Exklusiv-Titel und Rockstar hatte nun wirklich genügend Zeit für die Windows-Version. Ich bin echt sauer – und werde mir trotzdem *GTA* für meinen PC zu legen. Ein so gutes Spiel darf man ja nicht verpassen …

HORN DES MONATS*
MARC BREHME



© sunlight789 - Fotolia.com

Unser Adventure-Schwerpunkt ist ein willkommener Anlass, an geliebte Klassiker aus längst vergangenen Zeiten zurückzudenken. Erinnert ihr euch etwa noch an das Lucasarts-Spiel mit dem Oktopus-Rapper? Nein? Marc schon: Er schrieb den Adventure-Virtuosen die Entwicklung von „Zak McKraken“ zu. Zur Strafe spritzen wir ihm das nächste Mal Tinte in die Augen, bevor er *Zak McKracken* spielen will.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

OFFENER BRIEF AN DIE SPIELER

Aufruf gegen Hass

Als Antwort auf Beleidigungen und Morddrohungen gegen Spiele-Entwickler in Foren, per Youtube, Facebook oder Twitter haben über 600 Menschen aus der Branche einen offenen Brief an die Community verfasst. Darin rufen sowohl kleine Indie-Designer als auch Mitarbeiter großer Studios wie Bioware dazu auf, hasserfüllte und belästigende Beiträge auf den entsprechenden Portalen zu melden. Selbsternannte „Gamer“ waren zuvor durch polemische Nachrichten aufgefallen. ❏

Info: https://medium.com/@andreaszecher

Open letter to the gaming community

VERDIEN DIR DEINEN STERN!
DESERT RANGERS
WASTELAND 2
VON KULT-ENTWICKLER BRIAN FARGO
DAS KULT-ENDZEIT-ROLLENSPIEL IST ZURÜCK!
LIMITIERTE RANGER EDITION:
SOUNDTRACK, WÜSTENKARTE, WENDEPOSTER, SAMMLERKARTEN UND WASTELAND*
Im Jahre 1998 kam es im Zuge von Meteoriteneinschlägen auf der Erde zu einem nuklearen Weltkrieg, der einen Großteil der Erdbevölkerung vernichtete. Die wenigen Überlebenden der Apokalypse kämpften fortan gegen lebensfeindliche Bedrohungen. Dich erwarten **rundenbasierte Gefechte** im trostlosen Ödland. Erlebe ein **klassisches Rollenspielerlebnis** in modernem Gewand mit mehreren Lösungswegen. Jede Entscheidung zählt und wird entsprechende Konsequenzen nach sich ziehen.
Bist du bereit für den Ranger-Stern?
PC DVD WASTELAND2.DEEPSILVER.COM JETZT ERHÄLTLICH!
© 2014 inXile entertainment. All rights reserved. Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Änderungen vorbehalten.
*Als digitaler Download

TRANSVERSE

Konkurrenz für *Star Citizen*

Piranha Games (*Mechwarrior Online*) versucht sich an einer ambitionierten Weltraum-Simulation mit MMO-Universum. Im 24. Jahrhundert sollen Tausende Spieler am Rande des bekannten Universums eine blühende Zivilisation errichten. Zu diesem Zweck bauen Spieler eigene Produktionsstätten und Fabriken; Waren werden unter den Spielern gehandelt und nicht einfach bei einem KI-Händler abgeliefert. Dieses freie Wirtschaftssystem orientiert sich stark an *Eve Online*. In den Dogfights spielt die taktisch kluge Zusammenstellung des Waffenarsenals eine ähnlich große Rolle wie bei *Mechwarrior Online*. Erzeugen eure Raumschiffknarren zu viel Hitze, schalten sich die Systeme kurzzeitig ab. Derzeit sammelt Piranha Games Spenden für die Entwicklung; genau wie beim Vorbild *Star Citizen* bekommen Investoren besonders potente Raumschiffe zum Release. Die Preise schwanken zwischen 30 und 250 US-Dollar. Um die Finanzierung zu sichern, müssen bis zum 9. Oktober 500.000 Dollar zusammenkommen. ❑

Info: http://www.transversegame.com



Abenteurer, Händler, Pirat, Schmuggler, Spion oder Söldner: Wie ihr euren Unterhalt in *Transverse* verdient, ist euch überlassen.



Spieler können sich zusammenschließen, Raumstationen betreiben und in ihrem Machtbereich Gesetze durchsetzen.

KEIN WING COMMANDER

Auf Marke verzichtet

Transverse sollte ursprünglich ein neuer Teil der *Wing Commander*-Serie werden. Laut Piranha Games arbeitete das Unternehmen sechs Monate lang mit Genehmigung von Lizenzinhaber Electronic Arts an einer Art *Wing Commander Online*. Letztlich entschied man sich jedoch dazu, auf den großen Namen zu verzichten und ein eigenes Szenario zu kreieren – unter anderem weil die von den Entwicklern ersonnene Story von der Symbiose zwischen Mensch und Maschine handelt. Laut eigener Aussage hält Piranha Games aber weiterhin die *Wing Commander*-Lizenz. Derweil wurden bei Redaktionsschluss Kritik von Spielerseite laut: Die Crowdfunding-Kampagne von *Transverse* listet essenzielle Features wie das Fliegen im Weltall oder den Raumschiffkampf als Stretch Goals ab einer Million Dollar aufwärts auf.

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD / THEME PARKITECT

Neues aus dem Freizeitpark

2015 hat die Dürreperiode für Fans von *Theme Park* und *Rollercoaster Tycoon* ein Ende. Erste Screenshots zu Ataris Serien-Neustart *Rollercoaster Tycoon World* machen Hoffnung; die Entwickler distanzierten sich bereits von dem garstigen Mobile-Ableger für Smartphones. Die schmucke 3D-Grafik weckt Erinnerungen an *Rollercoaster Tycoon 3*; hier wie dort dürft ihr Testfahrten aus der Ego-Perspektive anberaumen. Blaupausen für ersonnene Attraktionen lassen sich mit anderen Spielern tauschen, zudem gibt es einen Koop-Modus für vier Spieler. Im Frühling sollen sich die Pforten des Spiels öffnen. Die Alternative aus dem Indie-Sektor hört auf den Namen *Theme Parkitect*. Das dreiköpfige Mini-Team von Texel Raptor hat auf Kickstarter.com über 50.000 US-Dollar eingenommen. Im August nächsten Jahres soll eine Early-Access-Version über Steam angeboten werden. *Theme Parkitect* orientiert sich in Sachen Grafikstil und Funktionsumfang stark an dem seligen *Rollercoaster Tycoon 2*. Ihr baut Achterbahnen, heuert Mitarbeiter an und sorgt dafür, dass eure Parkbesucher möglichst viel Geld ausgeben. Außerdem dürft ihr das Terrain anpassen. ❑

Info: http://www.rollercoastertycoon.com
http://www.themeparkitect.com

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD



THEME PARKITECT



ALONE IN THE DARK: ILLUMINATION / HAUNTED HOUSE

Atari gräbt alte Lizenzen aus

Anfang 2013 ging Publisher-Veteran Atari in die Insolvenz. Inzwischen widmet sich das sanierte Unternehmen wieder der Produktion von PC-Spielen. Eines davon hört auf den Namen *Illumination* und ist als Neuerfindung der betagten *Alone in the Dark*-Serie angekündigt. Das Debütspiel von Entwickler Pure setzt auf einen Koop-Modus, in dem vier Spieler Dämonen aus der Third-Person-Perspektive abknallen. Zwei mal zwei Klassen stehen zur Auswahl: Jäger, Ingenieur, Priester und Hexe. Die Kampagne lässt sich auch solo durchspielen, wobei euch das Spiel nacheinander in die Rolle der vier Charaktere versetzt. Allem Anschein nach steht aber bei beiden Modi die Action im Vordergrund, ähnlich wie in *Resident Evil 6*. Wer klassischen Horror möchte, dürfte mit Ataris Neuauflage des Atari-2600-Adventures *Haunted House* besser bedient sein. Beide Spiele sollen noch vor Ende des Jahres erscheinen. ❑

Info: http://www.aitd.com/
http://hauntedhousegame.com



Ballern statt gruseln: Wir sind skeptisch, ob *Illumination* der *Alone in the Dark*-Serie neuen Schwung verleiht.

RESIDENT EVIL / RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

Einfach nicht totzukriegen

Die Ankündigung von *Resident Evil 7* lässt weiter auf sich warten. Dafür legt Capcom den ersten Teil der Horror-Surival-Reihe Anfang 2015 neu auf. Als Vorlage für die HD-Version dient die Gamecube-Fassung von 2002, bei der es sich bereits um ein (sehr gutes) Remake des indizierten Originals von 1996 handelte. Für die 2015-Fassung nimmt Capcom vor allem grafische Änderungen vor (siehe Bildervergleich rechts) und ergänzt das Spiel um 5.1-Surround-Sound. Außerdem haben Spieler die Wahl, auf eine angepasste, modernere Steuerungsmethode auszuweichen. Ebenfalls für Anfang des nächsten Jahres ist die Veröffentlichung von *Resident Evil: Revelations 2* angesetzt. Der Spieler schlüpft abwechselnd in die Haut zweier junger Frauen; die komplette Kampagne lässt sich auch zu zweit im Koop-Modus spielen. In einem von Zombies und anderen Schreckenskreaturen überrannten Gefängnis gilt es mit Köpfchen und Waffengewalt den Feinden zu entkommen und sich dabei kräftig zu gruseln. Ähnlich wie die Telltale-Adventures à la *The Walking Dead* erscheint *Revelations 2* als Download in Episodenform. Capcom plant die Veröffentlichung von vier Kapiteln zu je sechs Euro. Das gesamte Spiel gibt es für 25 Euro. Eine Version für den Einzelhandel soll folgen. Die Episoden erscheinen im Abstand von einer Woche. ❑

Info: http://www.residentevil.com

Eine der Heldinnen von *Resident Evil: Revelations 2* ist Claire Redfield, die bereits in *Resident Evil 2* die Hauptrolle innehatte.



Im Vergleich zum Gamecube-Original (links) hat Capcom für das neue alte *Resident Evil* nur ganz behutsam an der Grafikschraube gedreht. So sind die Texturen einen Tick schärfer.

GRAND THEFT AUTO 5

PC-Details: Release 2015

GTA 5 erscheint nicht mehr 2014, zumindest nicht für den PC. Während Playstation 4 und Xbox One bereits am 18. November beliefert werden, hält Rockstar die PC-Fassung bis zum 27. Januar 2015 zurück. Eine Erklärung dafür lieferte das Unternehmen nicht. Dafür gab man Details zu den neuen Features im Vergleich zur konsolenexklusiven Originalfassung von 2013 bekannt. Demzufolge gibt es neben neuen Waffen, Fahrzeugen und Aktivitäten auch eine dichtere Vekehrssimulation. Die Vegetation soll laut Rockstar deutlich realistischer als bislang aussehen, dazu erwarten euch verbesserte Wettereffekte und ein detaillierteres Schadensmodell. Nicht zuletzt ergänzt Rockstar die 17 Radiosender, denen ihr beim Fahren zuhört, um mehr als 100 frische Songs. Dazu gibt es alle Updates, die der Mehrspielermodus *GTA Online* seit dem ursprünglichen Release erhalten hat. Die Online-Gefechte umfassen neuerdings bis zu 30 Spieler – auf den alten Konsolen durften maximal 16 Teilnehmer in eine Partie. ❑

Info: http://www.gtav.com

Für die PC-Version stockt Rockstar den ohnehin umfangreichen Fuhrpark noch weiter auf.



Palmen und Sträucher sind detaillierter als auf Playstation 3 und Xbox 360. Am PC gibt's zudem noch Anti-Aliasing.

SPIELE UND TERMINE 10/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	-
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	7. Oktober 2014	02/14
▶	Alone in the Dark: Illumination	Action-Adventure	Atari	November 2014	-
▶	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	13. November 2014	05/14, 07/14
▶	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Juni 2015	04/14
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2015	07/14
	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Games	17. Oktober 2014	05/14
	Blackguards 2	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	-
	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2014	06/14
	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	24. Oktober 2014	06/14
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	09/14
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	4. Quartal 2014	08/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	20. November 2014	10/13, 05/14, 09/14
	Dreamfall Chapters Book One: Reborn	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14
▶	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	27. Januar 2015	-
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14, 04/14
▶	Escape Dead Island	Action	Deep Silver	21. November 2014	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	2014	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	10. Februar 2015	03/14, 06/14
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	18. November 2014	07/14, 09/14
Seite 30	Firewatch	Adventure	Campo Santo Productions	2015	10/14
Seite 32	Fortnite	Action	Epic Games	2014	10/12, 10/14
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
▶	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	27. Januar 2015	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014	-
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix	9. Dezember 2014	07/14
▶	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Advenutre	Warner Bros. Interactive	13. November 2014	-
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
Seite 30	Life is Strange	Adventure	Square Enix	2015	10/14
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	31. Oktober 2014	09/13, 09/14
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Oktober 2014	01/14
	No Man's Sky	Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
	Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	13. November 2014	-
▶	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	18. November 2014	-
Seite 34	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal 2014	12/13, 10/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
Seite 16	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	14. Oktober 2014	04/14, 09/14, 10/14
	Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
▶	Resident Evil: Revelations 2	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
▶	Ryse: Son of Rome	Action	Crytek	10. Oktober 2014	-
	Shadow Realms	Online-Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2015	-
Seite 50	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Focus Home Interactive	30. September 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
Seite 22	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	10/14
	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Action-Adventure	Square Enix	10. Oktober 2014	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
Seite 28	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	3. Quartal 2014	10/14
Seite 26	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	10/14
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	11. November 2014	07/13, 05/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	14. Oktober 2014	06/13, 06/14
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	24. Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
▶	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	19. September 2014	10/13, 02/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	13. November 2014	12/13

AKTIONSPREIS!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ FLAT FESTNETZ

✓ FLAT ALLE HANDY-NETZE

✓ FLAT INTERNET

ab **14,99** ~~19,99~~ €/Monat*

Volle 12 Monate, danach 19,99 €/Monat



LG G3

Samsung GALAXY S5

HTC One (M8)

Unsere gesamte Smartphone-Auswahl finden Sie im Internet.









02602 / 96 96



1und1.de

* 24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur



Raven's Cry

Von: Matti Sandqvist

Letzter Check vor dem Test: Wir haben mehrere Stunden *Raven's Cry* bei Topware gespielt und uns von den Qualitäten des düsteren Piratenabenteuers überzeugen lassen.



Gerade einmal sechs Wochen ist es her, als wir zuletzt unsere Segel hissten und Topware in Ettlingen besucht haben, um dort für mehrere Stunden in die herrlich düstere Welt von *Raven's Cry* einzutauchen. Damals zeichnete sich bereits ab, dass das actionlastige Piratenrollenspiel enormes Potenzial in sich birgt. Jedoch gab es in unseren Augen einfach zu viele Fragezeichen, um eine Einschätzung mit Hand und Fuß abzugeben. Um ehrlich zu sein, machten wir uns sogar ein wenig Sorgen, weil das für die Entwicklung zuständige Studio Reality Pump zwar sehr erfahren ist, aber lediglich rund zwei Monate Zeit hatte, um aus einer eher halbfertigen Alpha-Version ein funktionierendes Spiel mit einer riesigen offenen Spielwelt zu kreieren. So fehlte damals zum Beispiel eines der Kernstücke von *Raven's Cry*, nämlich das Rollenspielsystem. Ebenso war es nicht möglich, Schiffe in den Seeschlachten zu entern und somit als Pirat von Rang und Namen Beute zu machen. Auch beim Crafting-System lautete damals die Diagnose: Fehlanzeige. In der von uns jetzt gespielten Fassung gab es zwar weiterhin einige Baustellen, etwa viele noch nicht implementierte Vertonungen, fehlende Inventarsymbole oder Feintuning, das bei der einen oder anderen Quest vonnöten ist. Doch insgesamt handelt es sich bei den genannten Dingen eben um Kleinigkeiten, die Reality Pump mit viel Fleißarbeit, aber unserer Meinung nach am Ende locker bis zum Release-Termin im Oktober ausbügeln kann.

Probefahrt

Beim Anspieltermin durften wir uns wieder ganz nach Gusto in der weitläufigen karibischen Inselwelt zu Fuß oder mit dem Schiff bewegen. Um zu überprüfen, was die Entwickler im Vergleich zu der Alpha-Fassung verbessert haben, legten wir zu Beginn mit dem Tutorial los, das wir beim letzten Termin bereits ausführlich gespielt hatten.

In der Einführung erlebten wir das erste, noch ziemlich einfache Seegefecht gegen eine kleine Brigg, duellierten uns mit einem betrü-

AUF IN DIE KARIBIK

Wie in *Two Worlds 2* fällt die Spielwelt von *Raven's Cry* riesig und abwechslungsreich aus. Als Schauplatz des Piratenspiels dienen natürlich die karibischen Inseln und Teile der südamerikanischen Küste. Zu den Locations reist ihr per Schiff und könnt unterwegs zum Beispiel Händlern auflauern oder gegen Spanier kämpfen.

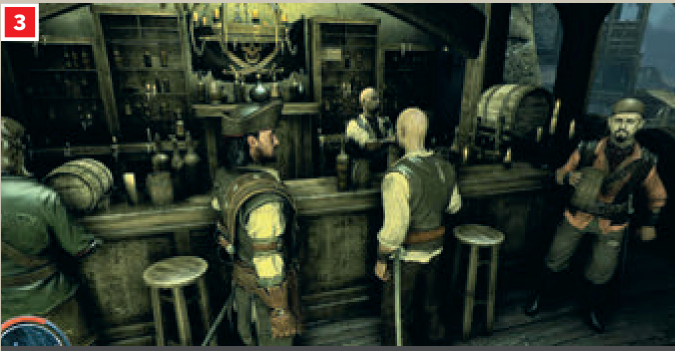


BRIDGETOWN
In der Karibik findet ihr englische, spanische und niederländische Siedlungen. Bridgetown steht unter britischer Verwaltung, unterscheidet sich aber sonst eher äußerlich von den anderen Städten wie Santa Domingo oder San Juan. In den Siedlungen könnt ihr etwa Handel treiben oder neue Schiffe kaufen.



INSEL DER UREINWOHNER
Damit Captain Raven seine Crew anständig bezahlen oder sich neue Schiffe leisten kann, braucht er Gold. Auf einer Insel mit Ureinwohnern soll ein Schatz versteckt sein, doch es gibt ein Problem: Die sympathisch aussehenden Wilden sind Kannibalen!





PIRATENNEST
Gut versteckt in der Karibik liegt eine kleine, unscheinbare Felseninsel. Erst wenn man auf dem Eiland landet, sieht man, dass es Eingänge zu einem versteckten Piratennest gibt. Dort kann Christopher zum Beispiel neue Nebenquests holen, Crew anheuern oder auch mit den Freibeutern handeln.



SANTARIOS ISLAND
Auf seinem Rachefeldzug sucht Christopher nach den Mördern seiner Familie. Da die Schuldigen Freibeuter waren, muss unser Held das Vertrauen anderer Piraten gewinnen. Dafür erledigen wir Quests auf Santarios Island, einer regelrechten Piratenfestung.

Um feindliche Schiffe zu kapern, dürft ihr sie natürlich nicht versenken. Daher solltet ihr Kettenkugeln verwenden und auf die Takelage des Feindes zielen.

gerischen Spanier und mussten in Port Royale an fiesen britischen Soldaten vorbeischleichen.

Wirkte in der Alpha lediglich das Kanonenduell gegen den kleinen Seelenverkäufer richtig rund, fielen nun auch die Schwertkämpfe und das Schleichen deutlich interessanter aus als zuvor. So arten die Gefechte gegen mehrere Rabauken nicht mehr in simples Hämmern auf eine Maustaste aus, sondern erfordern das geschickte Einsetzen von Christophers Spezialfähigkeiten. Unser Held kann zum Beispiel mit seinem Hakenarm einen Gegner niederknüppeln oder seinen Begleiter – einen mysteriösen Raben – zu Hilfe rufen, damit er die Feinde für eine kurze Zeit ablenkt und wir so ohne die Gefahr von Konterattacken auf den Gegner hauen können.

Ein ähnlich positives Bild ergab sich in der Stealth-Szene: Statt plump an den Wachen vorbeizurennen, mussten wir nun auf die Sichtfelder der Soldaten achten und uns an passenden Stellen an sie heranschleichen und sie lautlos mit dem Hakenarm ausschalten. Wer mit Schaudern an die mal sehr nervigen Stealth-Missionen aus der *Assassin's Creed*-Reihe zurückdenkt, den können wir an dieser Stelle getrost beruhigen: Der Frustfaktor war in der kurzen Passage relativ gering. Als uns etwa einige Wachen entdeckt hatten, konnten wir sie noch rechtzeitig k.o. schlagen und rannten zum Schluss sogar an den allerletzten Feinden vorbei und hatten dabei so viel Glück, dass ihre tödlichen Musketenschüsse uns nicht erwischten. Insgesamt sorgte die Szene somit für viel Spannung, aber nur wenig Frust.

Rätselhafte Karibik

Dass *Raven's Cry* viel Abwechslung bieten wird, war uns bereits nach dem letzten Termin bewusst. So konnten wir schon in der Alpha-Fassung neben unserem Rachefeldzug durch die Karibik zum Beispiel nach Schätzen graben, Handel treiben, Hüpfpassagen meistern und die herausfordernden Seeschlachten schlagen. In der neuen Fassung kamen noch vielversprechende Rätseleinlagen dazu, die vom Anspruch her ziemlich taff, aber mit ein wenig Denkarbeit dennoch lösbar waren.

Auf einer Insel voller blutrünstiger Ureinwohner galt es zuerst einen Eingang in ein Höhlensystem zu finden und dabei an vielen Kannibalen vorbeizuschleichen oder auch mal gegen sie zu kämpfen. Als wir dann in die gut versteckte Tempelanlage gelangten, mussten wir zum einen feststellen, dass sie vom Äußeren her eine ziemlich starke Ähnlichkeit mit Maya-Ruinen hatte und zum anderen, dass es dort mehr als ein paar tödlicher Fallen gab.



Im Spiel wird es nicht nur Seegefechte geben, ihr müsst auch mal selbst eine Festung vor Schiffen verteidigen.



Im Laufe des Spiels bekommt ihr es des Öfteren mit zwielichtigen Gestalten zu tun. Dieser Spanier hat euch zum Beispiel auf eine Mission geschickt, euch aber nach Erledigung der Aufgabe nicht bezahlt.

TALENTBÄUME
Euch stehen vier unterschiedliche Talentbäume zur Wahl. Mit den Spezialfertigkeiten könnt ihr euer Schiff sowie eure Besatzung, persönliche Fertigkeiten und die dreckigen Piratentricks aufwerten.

SPEZIALFERTIGKEITEN
Die einzelnen Fertigkeiten könnt ihr nach jedem Stufenaufstieg upgraden. Sie bringen euch je nach Talentbaum etwa neue Tricks für Kämpfe oder verbessern die Zielgenauigkeit der Mannschaft.

TALENTVERBESSERUNG
Ihr könnt bereits freigeschaltete Spezialfähigkeiten ebenfalls nach Stufenaufstieg bis zu vier Mal verbessern.

Das allererste Hindernis, das wir zu bewältigen hatten, war eine tiefe Schlucht. Als wir einen Schalter mit einer Art Maya-Symbol an einer Wand entdeckten, tauchte wie aus dem Nichts im Abgrund eine kleine Plattform mit weiteren Zeichen auf. Als wir darauf traten, erweiterte sich die Fläche in eine bestimmte Richtung. Mit der Zeit fanden wir heraus, dass wir auf die Symbole auf den Plattformen achten müssen, damit ein Gehweg zur anderen Seite der Schlucht entsteht. Die anderen Rätsel in der Höhle waren übrigens weitaus schwieriger, hatten aber alle mit den Maya-Symbolen und Schaltern zu tun. Am Ende des Abschnitts winkte ein wertvoller Schatz, den wir zum Beispiel zum Verbessern unseres Schiffes gut gebrauchen konnten.

Auf Kaperfahrt

Ein anderer Weg, um an Gold zu kommen, ist natürlich die Option – passend zum Piraten-Setting –, Handelsschiffe auszurauben. Die Herausforderung liegt darin, die mit Schätzen beladenen Galeonen nicht mit brachialen Breitseiten in die Tiefen des Meeres zu schießen, sondern nur ihre Segel zu beschädigen und ihre Mannschaft so weit zu dezimieren, dass man eine Entercrew losschicken kann. Was auf dem Papier ziemlich einfach klingt, stellt sich im Spiel als eine Aufgabe für erfahrene Seebären heraus. So konnten wir etwa die Handelsschiffe relativ leicht mit unseren Kanonen treffen und so ihre Takelage zerstören. Als es aber darum ging, sich mit unserer Brigg einer Galeone von der Back- oder Steuerbordseite zu nähern, bekamen wir massive Probleme. Entweder konnte uns das Handelsschiff aus der kurzen Entfernung mit seiner Vielzahl an Kanonen immens schaden oder wir rammten unabsichtlich den Gegner mit der Folge, dass das eh schon kaputte Schiff unterging. Sobald man den Feind mit Erfolg stoppt, muss man in einem rundenbasierten Gefecht dafür sorgen, dass die eigene Mannschaft im Kampf überlegen bleibt – erst dann kann man die Golddublonen oder die Handelsgüter erbeuten.

Zuversicht

Nach unserem nun schon dritten Anspieltermin von *Raven's Cry* sind wir uns ziemlich sicher, dass Topware die Hobby-Piraten unter uns glücklich machen wird. Ähnelte die Alpha-Version vor zwei Monaten mehr einer riesigen Baustelle als einem Spiel, ist für die jetzige Fassung lediglich viel Feintuning nötig. Wir sind schon sehr gespannt auf das endgültige Ergebnis und freuen uns auf den Test im Oktober. ❏



Die Städte im Spiel wirken wegen der vielen Passanten sehr lebendig.



Wenn ihr in der Unterzahl seid, solltet ihr lieber an euren Feinden vorbeischleichen …

„*Raven's Cry* ist kein Spiel für Warmduscher."

PC Games: Reality Pump übernahm das Projekt *Raven's Cry* vom finnischen Studio Nitro Games. Wie viel ist vom originalen Spielkonzept noch geblieben?
Hassinger: „Überhaupt nichts. Leider war alles, was Nitro geliefert hat, völlig unbrauchbar. Selbst die Story war nicht stimmig und musste neu geschrieben werden. Reality Pump hat kein Projekt übernommen, sondern ein Rollenspiel im Piraten-Szenario neu entwickelt. Was natürlich zur Verfügung stand, war die Technologie, die Tools und die Erfahrung aus zwölf Jahren Rollenspielentwicklung der *Two Worlds*-Serie."


Dirk Hassinger ist Projektleiter von Raven's Cry.

PC Games: Warum habt ihr euch für ein düsteres Piraten-Setting mit einem schurkischen Protagonisten entschieden, statt ihn als charmanten Draufgänger zu skizzieren, wie es viele andere Entwickler bei ihren Rollenspielen tun?
Hassinger: „Eigentlich müsste die Frage lauten: Warum zum Teufel kommt jemand auf die Idee, einen Piraten als charmanten Charakter, der die Welt rettet, darzustellen? Piraten sind Gesetzlose, die rechtschaffene Bürger heimtückisch überfallen, ermorden und ausrauben. *Raven's Cry* ist kein Spiel für Warmduscher. Deshalb haben wir auf Disney-Romantik und Pseudo-Heldentum verzichtet. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Protagonisten, der als Kind die brutale Ermordung seiner Familie mit ansehen muss – ein Ereignis, das ihn zu seinem späteren Handeln und seinen künftigen Taten treibt."

PC Games: Ist es durch das Moralsystem in den Dialogen nicht möglich, ihn auch als guten Kerl zu spielen?
Hassinger: „Nein. Christopher kann sich entweder Respekt verschaffen, wenn er besonders hart vorgeht, oder er kann sich die Sympathie seiner Mannschaft durch großzügige Bezahlung erkaufen. Nett sein passt nicht in die Welt von *Raven's Cry*. Der Spieler hat die Wahl zwischen „Bad Guy" und „Bad Ass". Wir finden, das sind genug Wahlmöglichkeiten."

PC Games: Wie weitreichend sind die Auswirkungen bei moralischen Dialog-Entscheidungen? Gibt es eine Art Rufstatus, der sich bei einschlägig guten oder bösen Antworten verändert? Reagieren Nichtspielercharaktere auf lange Sicht dann anders? Meutert vielleicht eines Tages die Crew, wenn man sich als Schinder gibt?
Hassinger: „In den Dialogen gibt es stets mehrere Antwortmöglichkeiten, die den Ruf bei den fünf verschiedenen Fraktionen in *Raven's Cry* beeinflussen. Bei entsprechender Gesinnung ist es möglich, Quests von den jeweiligen Parteien zu erhalten, die ansonsten nicht vergeben werden. Natürlich besteht für Christopher jederzeit die Gefahr einer Meuterei, etwa wenn der Sold nicht an die Mannschaft ausbezahlt wird oder es keine erfolgreichen Kaperfahrten zu verzeichnen gibt. Christopher ist kein guter Samariter, ganz im Gegenteil, aber er weiß, dass er für das Erreichen seiner Rache auf die Crew angewiesen ist."

PC Games: Wie ist die Spieldauer von *Raven's Cry*?
Hassinger: „Orientiert sich der Spieler nur an der Hauptstory, beträgt die durchschnittliche Spieldauer etwa 25 Stunden. Da es unterschiedliche Handlungsstränge gibt, hat *Raven's Cry* einen hohen Wiederspielwert, zumal es abseits der Vendetta allerhand Nebenmissionen und Schätze zu entdecken gibt. Wie lange sich die Spielzeit mit allen Aufgaben abseits des Blutpfades streckt, hängt nicht zuletzt vom Spieler selbst ab. Loot-Spezialisten, Sammler und „Ober-Freibeuter" können in der offenen Welt natürlich ziemlich lange verweilen."

PC Games: Was passiert nach dem Abschluss der Hauptgeschichte, ist das Spiel dann sofort beendet oder hat man noch Ziele, die man sich vielleicht sogar selbst stecken kann? Zum Beispiel ein noch besseres Schiff oder noch mehr Reichtum durch Beutezüge und Handel.
Hassinger: „Wie so viele Piratengeschichten endet auch die unsere mit einem „The End". … und schreit natürlich nach der ein oder anderen Erweiterung und Fortsetzung."

PC Games: Die Seegefechte machten einen guten Eindruck auf uns. Wird es auch möglich sein, diese in einem Mehrspielermodus gegen- und miteinander auszufechten?
Hassinger: „*Raven's Cry* lebt von seiner finsteren, durchtriebenen Handlung, dem Rachefeldzug von Christopher Raven. Wir haben uns bewusst gegen einen Multiplayer-Modus entschieden und uns ausschließlich auf eine glaubwürdige, düstere Geschichte konzentriert. Multiplayerschlachten wird es daher zunächst keine geben."

PC Games: Kann man feindliche Schiffe auch entern und wenn ja, wie läuft das genau ab?
Hassinger: „Was wäre ein Piratenspiel ohne Entern? Natürlich wird es auch in *Raven's Cry* die Möglichkeit geben, gegnerische Schiffe zu entern. Hat man den Feind stark dezimiert, fliegen auch schon die Enterhaken auf das feindliche Schiff. Der Spieler muss sich dann entscheiden, ob er sich mit all seinen Mannen mit dem Messer zwischen den Zähnen auf das feindliche Deck schwingt, oder ob er doch lieber einige seiner Seebären an den Kanonen lässt und den Gegner somit weiter mit Schrapnell-Ladungen eindeckt."

PC Games: Ihr habt von verschiedenen Schiffstypen und diversen Modifikationen für die Schiffe gesprochen. Was genau ist möglich?
Hassinger: „Es gibt genau genommen sieben unterschiedliche Schiffsklassen, auf die der Spieler zurückgreifen kann. Im Laufe der Geschichte wird Christopher in den Besitz unterschiedlicher Baupläne gelangen und auf Basis dieser Schiffsrümpfe ganz neue Kombinationen kreieren. Bei den Upgrades gilt es zu beachten, dass nicht jedes Upgrade, zum Beispiel Segel, Kanonen, Seitenverstärkungen, Segeltücher etc. für jede Klasse verwendet werden kann."


… oder mit euren Pistolen möglichst viele treffen, bevor ihr zu eurem Schwert greifen müsst.

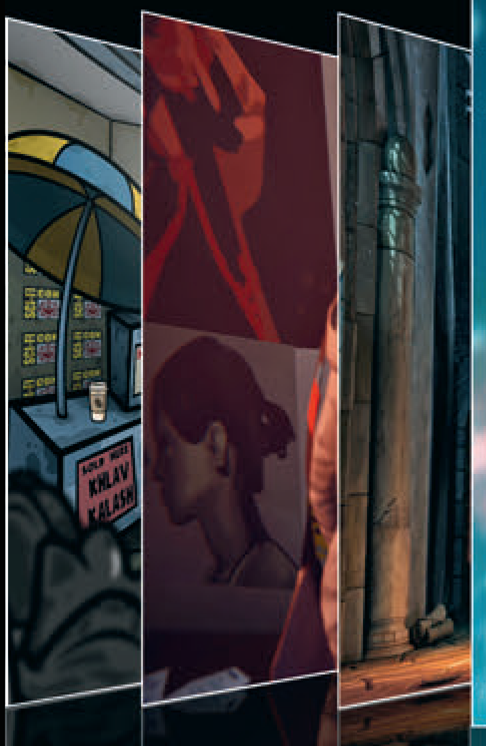
„Vor einem Monat noch eine Baustelle, nun ein fast fertiges Spiel."

Matti Sandqvist

Als ich im August bei Topware zu Besuch war, machte ich mir leicht Sorgen, ob das zuständige Entwicklerstudio Reality Pump *Raven's Cry* noch bis zum angepeilten Release fertigstellen kann. Nun bin ich mehr als zuversichtlich, dass Christopher Ravens düsterer Rachefeldzug quer durch die Karibik dank der riesigen Spielwelt, der interessanten Seegefechte und nicht zuletzt wegen des Settings ziemlich gut werden könnte und dass die Entwickler das noch nötige Feintuning bis Oktober locker hinbekommen.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Topware
ENTWICKLER: Reality Pump
TERMIN: 14. Oktober 2014

EINDRUCK **GUT**




Abenteuer voraus . . .!

Von: Marc Brehme

Adventures im Wandel. Wohin entwickelt sich das Genre und was bringt die Zukunft? Ein Ausblick.


AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Die Geschichte der Adventures ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Wie oft haben wir es schon gehört: „Adventures sind tot!" Doch das ist blanker Unsinn, die Point&Click-Abenteuer sind nicht tot und waren es nie. Das Genre hat – wenn überhaupt – nur eine Pause gemacht. Eine Pause, um aufzutanken, neue Wege und neue Zielgruppen zu finden und dann wieder durchzustarten. Das zeigen auch die Zahlen der von der USK in Deutschland geprüften Adventures in den letzten Jahren. Lag der Genre-Anteil am Spielemarkt 2010 noch bei 2,1 Prozent, werden für 2013 bereits wieder 3,6 Prozent ausgewiesen. Ein deutlicher Anstieg – im Rahmen einer Nische.

> „Unseren Erfahrungen nach ist das Point&Click-Genre weiterhin ein Nischenmarkt."
>
> Tobias Frisch, Studio Fizbin

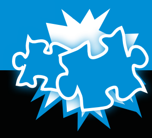
Der Markt ist in Bewegung

Diese Zahlen repräsentieren den PC- und Konsolenmarkt, doch Adventures wildern seit einigen Jahren verstärkt im Bereich der mobilen Geräte. Immer mehr Entwickler und Publisher haben den Trend erkannt, dass nicht mehr nur Liebhaber von Actionspielen und Jump & Runs gern auf Handy- und Tablet-Bildschirmen daddeln, sondern auch Adventure-Fans. So wurden in den letzten Jahren vermehrt Titel wie Daedalics Hits *Edna bricht aus* und *Deponia*, ein *Geheimakte Tunguska* aus dem Hause Deep Silver, Teile von Revolution Softwares *Baphomets Fluch* und ehrwürdige Klassiker wie *Simon the Sorcerer* für Apples iOS und/oder Android umgesetzt. Zwar belegen sie häufig nicht die vordersten Plätze in den Charts der Downloadstores, scharen dennoch langsam, aber sicher eine immer größer werdende Fangemeinde um sich.

Die Marktanteile zwischen klassischen PC-Veröffentlichungen und denen auf mobilen Geräten verschieben sich mehr und mehr. So erklärten einige *The Inner World*-Käufer gegenüber Entwickler Fizbin beispielsweise, dass sie sogar extra einige Monate auf die Android-Version gewartet und den Titel eben nicht vorher auf PC gekauft und gespielt hätten – und solche Kunden sind keine Seltenheit mehr.

Schon allein deshalb stellen sich viele Entwickler und Publisher von Adventures in Zukunft breiter auf. Parallele Entwicklungen oder zumindest die Portierungen klassischer PC-Spiele auf Android und iOS sind bei vielen mittlerweile fest eingeplant oder sorgen gar dafür, dass Spieler länger auf Versionen für den Rechenknecht warten müssen. So arbeitet etwa Animation Arts wider Erwarten noch nicht mit Volldampf an einem *Geheimakte 4*, sondern war die letzten Monate – neben der Beseitigung von schweren Flutschäden in den Büros – mit der Portierung von *Geheimakte Tunguska* für Apple-Geräte beschäftigt. „Der iOS-Release (von *Geheimakte Tunguska*, die Red.) hat in der Tat gut geklappt und es werden weitere Portierungen und Neuentwicklungen folgen", bestätigt uns Marco Zeugner, Geschäftsführer von Animation Arts.

Aktuell werkelt sein Team am klassischen Adventure *Monolith*, das eine Science-Fiction-Kurzgeschichte erzählt. Der Pilot Nolan Carter stürzt auf einem kargen Planten ab. Um zu überleben, folgt er einem







Gut an einer Artwork-Studie zu erkennen: Als atmosphärisches Vorbild für *Monolith* von Animation Arts dienen Klassiker wie *The Dig* und Filme wie *Prometheus*.

mysteriösen, rhythmischen Signal, an dessen Ursprung er sich Hilfe erhofft. Was er dann aber entdeckt, lässt ihn an seinem Verstand zweifeln. Anfang 2015 will Animation Arts *Monolith* in Eigenregie für PC, iOS und Android veröffentlichen. Irgendwann 2015 soll dann auch endlich *Lost Horizon 2* ganz klassisch im Regal stehen.

Auch Zeugner schätzt das mobile Potenzial als groß ein, der Markt sei allerdings auch sehr wechselhaft, schnelllebig und kaum planbar. „Es ist viel Lotterie dabei, ob deine App wahrgenommen und gekauft wird. Klassisches Marketing und PR funktionieren hier nicht wie gewohnt und vieles (z. B. die Platzierung im Store, Anm. d. Red.) ist allein von Apple abhängig. Prinzipiell gilt aber nach wie vor: Adventures passen auf die mobilen Geräte. Die Nutzer sind vielfach Neueinsteiger in die Gaming-Landschaft und nehmen dieses ruhige, sehr filmähnliche Genre gut an. Die Zielgruppe wächst nach Jahren des Rückgangs also endlich wieder!"

Spiel Film!

Das ist nicht zuletzt einer Firma aus Amerika zu verdanken, die sich in den letzten Jahren um das Genre verdient gemacht und neue Zielgruppen erschlossen hat. Telltale Games hat es geschafft, seine – zugegeben spielerisch häufig recht anspruchslosen – Adventures mit etwas auszustatten, was schwerer wiegt als dieses Defizit.

Zaghaft begonnen mit Episoden-Titeln wie *Jurassic Park*, *Zurück in die Zukunft* oder *Tales of Monkey Island*, etablierte das Unternehmen spätestens mit den aktuellen Titeln *The Wolf Among Us* und *The Walking Dead* wieder glaubwürdige Charaktere und erzählerische Tiefe in dichter, filmartiger Atmosphäre. Damit holte Telltale ein verpöntes Untergenre aus der Versenkung, in dieses durch viele seelenlose Filmschnipsel-„Spiele" in den Neunzigerjahren zu Recht verschwunden war. In Telltales Neuinterpretation des interaktiven Films leiden Spieler vor dem Bildschirm mit Charakteren wie Clementine und Kenny, nicht wenige vergossen sogar Tränen beim Staffelfinale – ungeachtet der Tatsache, dass diese Spiele hier und da ein paar mehr Polygone, HD-Texturen und mehr Feinschliff bei der Steuerung vertragen könnten. Sie bleiben in Erinnerung, weil sie empathisch inszeniert sind und die Spieler emotional fesseln und in ihre fantastisch inszenierte Welt ziehen.

Das machte sich auch an den Verkaufszahlen bemerkbar, die für ein verhältnismäßig kleines Studio wie Telltale sehr beeindruckend sind. Allein die erste Staffel hatte sich seit der Veröffentlichung im April 2012 bis zum Januar 2013 insgesamt 8,5 Millionen Mal verkauft und dabei einen Umsatz von 136 Millionen US-Dollar generiert. Besonders beeindruckend ist dabei der mit 25 % signifikant hohe Anteil auf mobilen Geräten. Das verdeutlicht, dass auch Adventures mittlerweile fester Bestandteil der Spielkultur auf Tablet und Smartphones sind – und der Markt wächst weiter.

Gleichberechtigte Koexistenz

Dennoch ist das für PC-Spieler kein Grund zur Sorge, denn die Mobil-Varianten werden dem Computer auf absehbare Zeit nicht das Wasser abgraben. Zwar verlieren die klassischen Vollpreis im Handel immer mehr Boden gegen die digitalen Mobilgeräte-Kurzweil-Konkurrenten, dennoch kommen auch in den kommenden Monaten zahlreiche Adventures für den PC; viele davon auch aus deutschen Landen. Neben dem mittlerweile etablierten Trend der Episoden-Adventures stehen in letzter Zeit auch immer häufiger Remakes auf der Liste der Entwickler. Nach den Neuauflagen von *The Secret of Monkey Island 1* und *2* im Sommer 2009 bzw. 2010 und dem kommerziell gefloppten *Larry*-Remake von Al Lowe im vergangenen Jahr dürfen wir uns im Oktober auf eine Wiederauflage von *Gabriel Knight* und – noch ohne Termin – auch auf ein runderneuertes *Grim Fandango* (siehe Kasten auf S. 27) freuen.

Auf der gleichen Welle schwimmen die vielen Pixelart-Adventures vom Schlage eines *Resonance*, der *Blackwell Epiphany*-Serie oder auch eines *Gods Will Be Watching*. Als nächster dieser Retro-Style-Kandidaten steht übrigens *A Golden Wake* in den Startlöchern, das am 9. Oktober veröffentlicht wird. Welche weiteren interessanten Titel in den kommenden Monaten erscheinen, zeigen wir euch auf den folgenden Seiten. Und für ein Genre, dass schon häufiger totgesagt wurde als Spielezeitschriften, ist das alles andere als dürftig und beweist das genaue Gegenteil. ❑

> „Die Zielgruppe wächst nach Jahren des Rückgangs endlich wieder!"
>
> Marco Zeugner, Animation Arts

Silence: The Whispered World 2

Noah und Renie fliehen im Trailer vor den Bombern in den Schutzbunker.

AUF HEFT-DVD Video zum Spiel

Ein Nachfolger, der eben nicht nur das sein will. Sowohl technisch als auch spielerisch könnte Daedalic mit *Silence: The Whispered Wold 2* neue Maßstäbe im Genre setzen.

Von: Marc Brehme

Alles andere als „nur eine Fortsetzung" soll es werden, das neue *The Whispered World*. Spätestens seit dem ersten Gameplay-Trailer wissen wir, dass die Entwickler auf dem besten Weg sind, genau das zu erreichen.

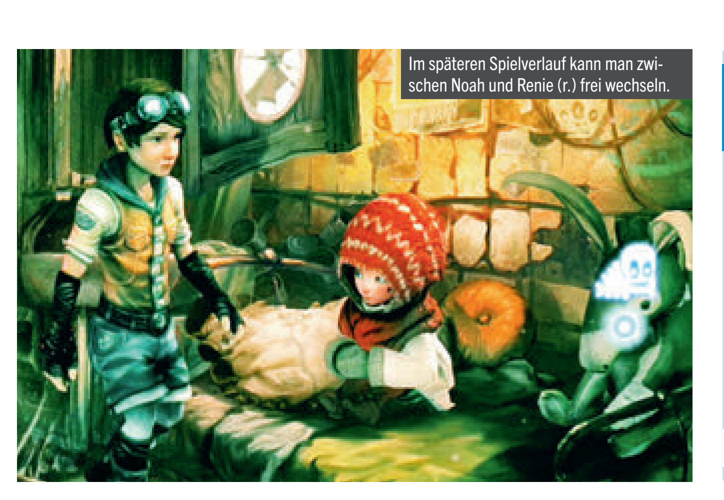
Neue Wege braucht das Adventure

Nicht nur in Sachen Grafik, auch beim Gameplay beschreitet man neue Wege. Vorbei sind die Zeiten von Kombinationsrätseln aus Inventargegenständen, denn eine solche Sammelbox für eingesackte Gegenstände wird es in *Silence* nicht mehr geben; mehr als zwei, drei Gegenstände tragen die Protoganisten nicht mit sich herum. „Vielmehr ergeben sich die Lösungen für den Spieler aus den jeweiligen Situationen und der Story in der Spielwelt und nicht auf Interface-Ebene", erklärt Ulrich Wanitschke, Game Designer des kommenden Adventures.

Um ein flüssiges Erzähltempo zu erzeugen, hat Daedalic eine sogenannte 1Click-Steuerung implementiert, die sich der jeweiligen Situation und Aufgabe anpasst. Jede Interaktion kann dank des intelligenten Cursors mit nur einem Klick erledigt werden. Außerdem zeigt der Mauszeiger mit einer Silhouette an, welche Aktion gerade am sinnvollsten ist. Gelegentlich müssen auch Gesten mit der Maus vollführt werden.

Krieg und Frieden

Die Geschichte dreht sich um Noah, der seine kleine Schwester Renie in den Wirren des Krieges zu verlieren droht. Plötzlich findet er sich alleine in Silence wieder - der Welt, die er einst als Clown Sadwick bereiste. Auch sein Sidekick, die grüne Raupe Spot, wird wieder dabei sein und durch seine Verwandlungskünste wieder für einige Rätsel relevant sein. Die bereits jetzt wunderschöne Grafik des Titels entsteht durch die sogenannte Camera Projection, bei der Zeichnungen auf eine 3D-Welt projiziert werden, anstatt – wie sonst üblich – Polygonmodelle mit Texturen zu versehen. ❑



Im späteren Spielverlauf kann man zwischen Noah und Renie (r.) frei wechseln.

„Schon jetzt hinreißend schön. Hoffentlich gilt das auch für die Rätsel!"



Marc Brehme

Bei einem Studiobesuch bei den Entwicklern in Hamburg konnten wir uns persönlich davon überzeugen, wie fantastisch *Silence: The Whispered World 2* bereits jetzt aussieht. Doch wer Adventures spielt, der weiß, dass Grafik nicht alles ist. Vor allem müssen die Geschichte, die Charaktere und die Rätsel überzeugen. Hoffentlich gelingt es Daedalic, den Charme und die Atmosphäre des handgezeichneten ersten Teils in die neue bildgewaltige 3D-Umgebung zu portieren. Angesichts der Erfahrung im Genre sind wir da aber recht optimistisch.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: Anfang 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

INTERVIEW MIT **CARSTEN FICHTELMANN**

„Bei uns ist Game-Design kreative Diktatur“

Daedalic trimmt seit Jahren nicht nur seine Adventures, sondern das gesamte Sortiment auf Storytelling. Der Lohn der Beständigkeit ist der extrem lange Lebenszyklus des gesamten Katalogs, sagt Daedalic-Chef Fichtelmann.



Carsten Fichtelmann ist Geschäftsführer bei Daedalic.

PC Games: Fast alle Publisher führen Free2Play-Geschäftsmodelle ein, selbst Konsolenhersteller springen auf den Zug auf. Daedalic verkauft dagegen Spiele nach wie vor zum festen Preis. Prallen diese selbst für den Spiele-Markt einschneidenden Entwicklungen einfach so an euch ab?

Fichtelmann: „Wie immer ist der Markt Veränderungen unterworfen, was die Entwicklung von Geschäftsmodellen betrifft. Paid Content ist mittlerweile sehr schwer zu platzieren, nachdem auch Steam mit Greenlight das Füllhorn aufgemacht hat. Es ist aber auch immer schwieriger, Free2Play-Spiele effizient zu bewerben. Das bringt uns eigentlich in eine ganz gute Position, weil uns das immer einigermaßen egal war. Wir konzentrieren uns auf das Erzählen von Geschichten, wir machen Spiele, in denen dies das Kernfeature ist.

Ein Merkmal dessen ist es, dass sich unsere Spiele sehr lange vermarkten lassen, und es ist möglicherweise nicht so wichtig, was in den ersten sechs Wochen verkauft wird – vielleicht noch nicht einmal, was im ersten Jahr verkauft wird. Wir sehen fünf oder sechs Jahre alte Titel wie *Whispered World*, die immer noch unglaublich gut laufen und die wir immer noch auf neue Plattformen portieren. Wenn dann irgendwelche Discount-Aktionen auf den digitalen Plattformen laufen, dann sehen wir, dass da immer noch unglaublich viel Musik drin ist.“

PC Games: Wie erklärt ihr euch denn diese Aktivität bei euren älteren Titeln?

Fichtelmann: „Es verhält sich genauso wie wir vorhergesagt haben: Menschen, die einen neuen Buchautor oder Regisseur für sich entdecken und sich fragen, ob derjenige denn vorher schon einmal etwas geschrieben hat. Und dann entdecken diese Leute unser Portfolio. Das ist ja noch da – und das war es eben früher im Handel nicht. Das wurde nicht vorgehalten. Jetzt kann der Kunde in der digitalen Welt unsere Bibliothek entdecken, die zwar aus Geschichten besteht, die inhaltlich sehr unterschiedlich sind, aber qualitativ alle auf höchstem Level spielen. Wir können das genau an Neuerscheinungen beobachten: Wenn wir ein Produkt erfolgreich veröffentlichen, dann sehen wir, dass die älteren, vergleichbaren Titel wieder anziehen. „

PC Games: Ist die volle Konzentration auf Adventures als einer Genre-Nische auch einer kreativen Diktatur geschuldet oder könnt ihr euch vorstellen, in Zukunft die erzählerische Komponente auch in anderen Genres zum Abgrenzungsmerkmal zu entwickeln?

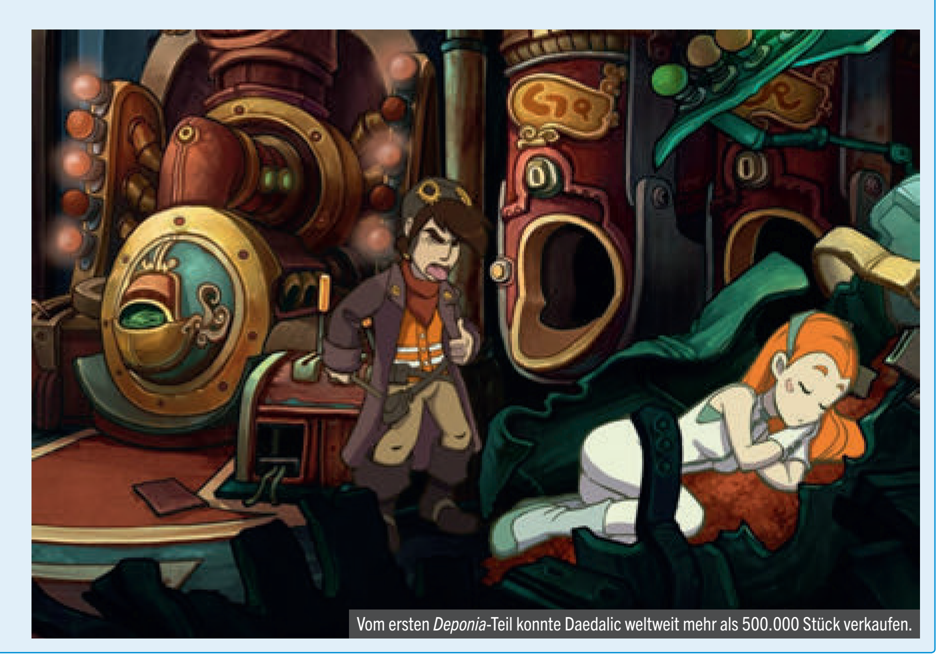
Fichtelmann: „Wir haben dies etwas aufgebrochen, indem wir nun Spiele machen, die noch leichter zugänglich sind, also nicht nur klassische Adventures. *Silence: The Whispered World 2* wird einfacher zu spielen sein, auch für ein breiteres Publikum, eher vergleichbar mit *Journey*. Mit *Blackguards* hatten wir eine große Geschichte, aber da drunter war ja ein rundenbasiertes Strategiespiel versteckt. Deswegen produzieren wir jetzt *Blackguards 2*. In Düsseldorf, unserem neuen Standort, werden wir als Erstes ein Strategiespiel machen und damit ein zweites, großes Kompetenzcluster aufbauen. Wenn man sich aber einmal auf den Digitalportalen ansieht, was geht, dann sieht man, dass man ein gutes Strategiespiel nicht mehr kaputt kriegt. Wenn es optisch nicht etwas Besonderes machen will, das im Umkehrschluss im nächsten Jahr alt ist, sondern sich auf Gameplay konzentriert, dann bekommt man das nicht kaputt. Das ist vergleichbar mit *Der König der Löwen*, der immer noch aktiv im Lebenszyklus steht, obwohl es eben 2D und nicht 3D ist. Das ist nicht nur etwas für die ganze Familie, sondern auch für zukünftige Generationen. Wir sind fest davon überzeugt, dass sich die Leute ein *Deponia* noch in 20 Jahren kaufen. Aber wir können es erst in 28 Jahren beweisen.

Das ist heute natürlich jedem egal, weil diese Industrie möglichst viel Umsatz jetzt machen will, ohne wahrzunehmen, dass auch das schwierig ist. Man muss hier auch unterscheiden zwischen Investoren, Angestellten und Geschäftsführern – oder auch unternehmergetriebenen Firmen. Ich als Unternehmer habe einfach andere Ziele. Wir können langfristige Ziele verfolgen. Wir wollen Marken aufbauen, wir wollen Geschichten aufbauen, wir wollen Charaktere aufbauen. Wir haben Geduld. Normalerweise hat man in dieser Industrie keine Geduld oder man erfährt keine Geduld. Das macht es extrem schwierig, Investoren und Partner zu finden. Wir haben aber so lange durchgehalten, dass wir es nun langsam doch durch die Longseller beweisen können, dass es funktioniert. Wenn man aber Titel der gleichen Gattung hat, kann man außerdem das Adventure-Weekend veranstalten oder Humble Bundle auf Steam oder GoG anbieten. Das sind wirklich große Umsatztreiber. Wir haben ja auf Steam unser Publisher-Weekend gehabt und das war gleich innerhalb von vier Tagen ein siebenstelliger Umsatz.“

> „*Deponia* wird auch in 20 Jahren noch gekauft.“

PC Games: Wir hatten eingangs das Adventure-Genre als Nische erwähnt. Wie groß ist denn diese Nische eigentlich und wo seht ihr euch in der Zukunft, was erreichbare Absatzmengen betrifft?

Fichtelmann: „Unser umsatzstärkster Titel ist *Blackguards*, aber von der Menge her liegt Deponia vorn. Beim ersten Teil liegen wir mittlerweile bei 500.000 weltweit. Aber es gibt noch viel größere Spiele, etwa *The Walking Dead* mit Verkaufszahlen von 7 bis 8 Mio. Stück. Dann sieht man auch an Titeln wie *Heavy Rain* oder *L.A. Noir*, was für ein Potenzial für ein erzählerisches Spiel noch da ist. Und ich glaube, dass auch wir in absehbarer Zeit einen erzählerischen Titel auf den Markt bringen werden, der einigermaßen locker eine Million erreicht.“



Vom ersten *Deponia*-Teil konnte Daedalic weltweit mehr als 500.000 Stück verkaufen.

Von: Felix Schütz

Endlich gespielt: Schon in der Early-Access-Version glänzt King Arts Adventure mit vielen alten Stärken.


Schon das erste Early-Access-Kapitel bietet 3 bis 4 Stunden Spielzeit, unter anderem mit dem liebenswürdigen Gnom Wilbur.

The Book of Unwritten Tales 2

Gute Laune garantiert: Zuerst gelang dem Bremer Entwicklerteam King Art eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne für *The Book of Unwritten Tales 2*. Das gesammelte Geld floss in zusätzliche Inhalte und eine schönere Musikuntermalung – entsprechend groß die Freude bei Entwicklern wie Fans. Und nun, keine sechs Monate nach dem Ende der Spendenkampagne, ist das Ergebnis bereits vorzeigbar – und macht bislang genau so viel Spaß wie erhofft.

Das Abenteuer hat schon begonnen

Offiziell soll *The Book of Unwritten Tales 2* erst im Januar 2015 fertig sein. Doch bis dahin wird das in fünf Akte unterteilte Adventure einfach kapitelweise veröffentlicht: Als Early-Access-Version ist der Prolog seit 4. September über Steam erhältlich. Die kommenden Kapitel sollen im Rhythmus von vier bis sechs Wochen folgen und am Ende eine Gesamtspielzeit von rund 20 Stunden ergeben.

Das könnte klappen, denn schon der erste Akt bietet drei bis vier heitere Stunden: Erneut erleben wir ein liebevoll gemachtes Comedy-Abenteuer, in dem wir bereits mit drei der vier Helden ein freudiges Wiedersehen feiern. Da wäre zunächst der Halunke Nate, den wir gleich zu Beginn im freien Fall erleben: Während er panisch seinem Ende entgegenrast, versucht er verzweifelt, einen störrischen Flaschengeist zu überreden, doch bitte schön seine Haut zu retten – ein sympathisch-chaotischer Einstieg! Danach steuern wir die Elfenprinzessin Ivo in ihrer prächtigen Heimat, führen tiefsinnige Gespräche mit einem Bonsai-Gärtner, erbeuten ein rosa Nilpferd als Reittier (bei diesem putzigen Hippogreif liegt die Betonung auf „Hippo"!) und stellen überrascht fest, dass Ivo eine wundersame Entwicklung durchmacht. Welche das ist? Wird nicht verraten!

Nicht nur schön, sondern liebenswert

Der beste Abschnitt von Kapitel 1 folgt aber danach, als wir mit dem liebenswürdigen Gnom Wilbur – mittlerweile ein begabter Magier – eine heruntergekommene Zaubererschule auf Vordermann bringen. Dabei lernen wir nicht nur einen herrlich bösartigen Hausmeister-Troll kennen, sondern führen auch rührende Gespräche mit in Vergessenheit geratenen Büchern, die vor Freude jauchzen, als Wilbur aus ihnen vorliest. Niedlich!

Wie im ersten Teil darf man sich auch diesmal wieder über motivierte Profi-Sprecher freuen, die selbst die verrücktesten Dialoge mit Hingabe vortragen. Auch die Gags hinterlassen einen guten Eindruck: Zwar zünden nicht alle Pointen wie erhofft, doch die heitere Stimmung und viele gelungene Zoten sorgen trotzdem für einige Lacher. Schön auch die aus dem Vorgänger bekannten Anspielungen auf Fantasy- und Spiele-Klischees: Egal ob *Diablo*, Live-Rollenspiele oder *World of Warcraft*, hier wird jeder mal ein bisschen durch den Kakao gezogen. Dazu passt auch das Rätseldesign: Die Aufgaben in Kapitel 1 sind zwar manchmal schräg und von einer comichaften Logik, aber auch stets nachvollziehbar und dank der guten Maussteuerung schnell erledigt. Und auch technisch kann sich das Spiel sehen lassen: Die vollständig in 3D gehaltene Grafik punktet mit schönem Figurendesign, hübscher Beleuchtung und sanften Kameraschwenks, die den Locations räumliche Tiefe verleihen. ❑


Diesmal setzt King Art komplett auf 3D-Grafik – das ist ähnlich detailliert wie im Vorgänger, erlaubt aber schöne Kameraschwenks.

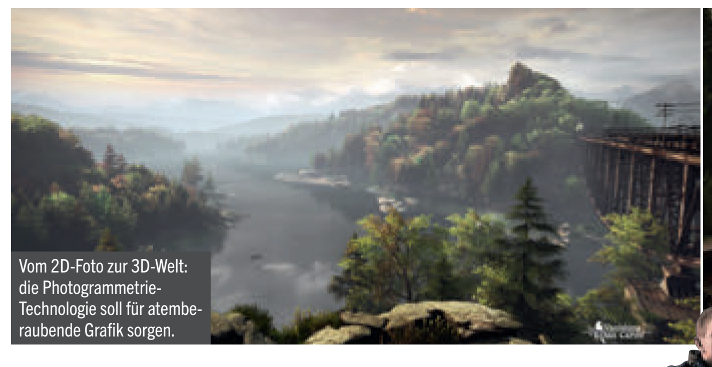
„Die nächsten Kapitel können gar nicht schnell genug kommen."


Felix Schütz

Nach dem schwächeren Ableger *Die Vieh Chroniken* scheint King Art wieder voll auf Kurs zu sein: Das erste Kapitel von *BOUT 2* hat richtig Spaß gemacht! Hier und da ist das Erzähltempo zwar etwas zäh, das Inventar nicht perfekt und auch der Einsatz der Musik könnte besser sein, doch das sind alles nur Details. Das Gesamtwerk aus liebevoll geschriebenen Figuren (dieser Troll!), robustem Rätseldesign, großartigen Sprechern und schöner Grafik macht nämlich schon jetzt einen prima Eindruck. Meine Bitte an King Art: eine Story, die diesmal auch wirklich bis zum Finale spannend bleibt!

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Nordic Games
ENTWICKLER: King Art
TERMIN: 4. September 2014 (Early Access)

EINDRUCK **SEHR GUT**



Vom 2D-Foto zur 3D-Welt: die Photogrammetrie-Technologie soll für atemberaubende Grafik sorgen.

Die Bedrohung ist immer gegenwärtig; einen Game-over-Bildschirm gibt es aber nicht.

The Vanishing of Ethan Carter

Das Entwickerstudio The Astronauts setzt sich aus ehemaligen Mitgliedern von People Can Fly (*Painkiller*, *Bulletstorm*) zusammen und werkelt an einem Mystery-Adventure. Im beschaulichen Örtchen Red Creek Valley wird ein Mord verübt und ein Kind namens Ethan Carter ist spurlos verschwunden. Paul Prospero, ein Detektiv des Okkulten, wird von seinen Eltern mit der Suche nach dem Jungen beauftragt. Dazu verwendet er neben herkömmlichen Methoden auch seine übernatürlichen Gaben. Paul kann die letzten Momente von Mordopfern visualisieren. Um seine Visionen klarer erscheinen zu lassen, sammelt ihr mehr und mehr Hinweise. Dazu steuert ihr ihn in Egosicht durch die offene Spielwelt, die voller gespenstischer und makabrer Elemente steckt. So fanden wir beim Anspielen etwa eine Ampel, die mitten im Wald stand und auf der wir ein simples Rätsel lösen mussten. Dann tauchte plötzlich ein geisterhafter Astronaut auf, dem wir durch den Wald zu einem Raumschiff folgten. Daraufhin befanden wir uns an Bord einer Raumkapsel und sausten in hunderten Kilometern Höhe durch das All. Nachdem wir eine handgeschriebene Notiz in der Kapsel fanden, standen wir auf einmal wieder im Wald. Verrückt! Die Bedrohungen im Spiel sind unterschwellig; Kämpfe gibt es nicht, ebensowenig wie Zeitdruck. Die Entwickler möchten eine Geschichte erzählen und ihr dürft euch so viel Zeit dafür nehmen, wie ihr wollt. Mit seinem schrägen Gameplay und der schaurig-düsteren Atmosphäre richtet sich der Titel klar an ein erwachsenes Publikum. ❑

ENTWICKLER: The Astronauts
TERMIN: 25. September 2014

EINDRUCK

„Schräg. Das fasst unseren Eindruck am besten zusammen. *The Vanishing of Ethan Carter* könnte Meisterwerk oder Müll werden. Beides ist möglich."

OKAY BIS SEHR GUT

TREND REMAKES

Erst eins, dann zwei. Dann drei, dann vier …, dann steht die Remake-Riege vor der Tür. Aufpolierte Versionen von Genre-Klassikern stehen derzeit hoch im Kurs.

Zehn, fünfzehn oder gar zwanzig Jahre lagen mache Lizenzen alter Adventures brach, bis Publisher, Entwickler oder gar Fans (siehe *Zak McKracken BT&S*, Seite 31) die früher oftmals wegweisenden Spiele oder Serien neu auflegten beziehungsweise ihnen eine Fortsetzung zu spendieren. Während manche Remakes wie etwa *Leisure Suit Larry: In the Land of the Lounge Lizards* bei Fachpresse und Fans versagten, reißen oftmals bereits die bloßen Ankündigungen die Spielerschaft zu Begeisterungsstürmen hin. Allein als Sony am Ende seiner diesjährigen Pressekonferenz auf der E3 bekannt gab, dass Tim Schafers Studio Double Fine an einem Remake von *Grim Fandango* arbeitet, klatschten die Journalisten lauter als bei manchem AAA-Titel, der Minuten zuvor auf der Bühne in feinstem HD live vorgespielt wurde. Erscheinen soll das Remake von Schafers Spiel aus dem Jahre 1998 unter dem Namen *Grim Fandango Remastered* zunächst einmal exklusiv für PS4 und PS Vita. Umsetzungen für PC, andere Konsolen und Mobilgeräte sind mittlerweile ebenso bestätigt wie eine neue, zeitgemäße Optik und auch eine Maussteuerung. Diese gab es für den Klassiker nur als Fan-Mod, sie wird nun aber offiziell ins Remake implementiert. Ein Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt. Nachdem die Remakes der ersten beiden *The Secret of Monkey Island*-Teile sehr gut geworden sind, verteilen wir nun auch für Manny Calavera bereits jetzt hoffnungsvoll einige Vorschlusslorbeeren.



Die Locations sind sofort wiederzuerkennen. Objekte und Charaktere sind jetzt 3D-Objekte.



Grim Fandango war 1998 das erste Lucasarts-Adventure in 3D-Grafik.

So kündigte Sony das Remake auf der E3 an: mit Bildern des Originals.

Am 15. Oktober bringen Jane Jensen und Phoenix Online die Neuauflage eines preisgekrönten Mystery-Adventures von 1993 heraus. Die *Gabriel Knight Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition* kommt nicht nur mit HD-Grafik, sondern mit teils neu gestalteten Rätseln und frischen Locations. Unser Anspiel-Eindruck der Voodoo-Geschichte: Rätseltechnisch und grafisch solide, Soundkulisse schwach. Die neue Vertonung lässt zu wünschen übrig; insbesondere der Sprecher von Hauptfigur Gabriel war in unserer Early-Access-Fassung so fehlbesetzt, dass wir uns händeringend die originalen Sprecher Tim Curry, Mark Hamill, Jim Cummings und Michael Dorn zurückwünschten. Den Test lest ihr voraussichtlich zum Release auf pcgames.de und im nächsten Heft.



In Dialogen wählt ihr eine von vier Antworten, bevor die Zeit abläuft.


Für Kämpfe bestellt Rhys einen waffenstarrenden Roboter, den ihr per simplen Tasteneingaben steuert.

Tales from the Borderlands

Die Telltale-Interpretation der Koop-Shooter-Reihe setzt nach dem Ende von *Borderlands 2* ein. Ihr spielt in jeder der fünf Episoden abwechselnd zwei Figuren: den arroganten Rhys und die pfiffige Fiona. Beide befinden sich auf der Jagd nach einem Schlüssel, der eines der sagenumwobenen Vaults auf dem Planeten Pandora eröffnet. Für zusätzliche Spannung sorgt ein erzählerischer Kniff: Fiona und Rhys erzählen von ihren Abenteuern in Rückblenden. Schnell wird dabei klar: Die beiden können sich kein Stück leiden. Als Spieler fragt man sich, was zwischen den Protagonisten wohl vorgefallen sein mag. Rhys und Fiona haben es zudem faustdick hinter den Ohren und lügen, was das Zeug hält. Deshalb ist nie ganz klar, ob die von einem der beiden Charaktere geschilderten Ereignisse wirklich so abgelaufen sind, wie ihr sie als Spieler erlebt. Dazu kommt, dass die Helden einander fleißig korrigieren. Die Folge ist ein unterhaltsames Gezänk, wie wir vorab anhand einer Präsentation der ersten halben Stunde feststellen konnten. Spielerisch würzt Telltale den bekannten Mix aus Multiple-Choice-Gesprächen und Quick-Time-Events mit *Borderlands*-Zutaten. So kann Rhys im Kampf gegen Banditen einen Hyperion-Roboter zu Hilfe rufen. Dessen Ausrüstung bestimmen wir selbst und wählen per Fadenkreuz, welchen Feind er als Nächstes aufs Korn nimmt. Zum Actionspiel mutiert *Tales from the Borderlands* dadurch zwar nicht, allerdings dürfen wir im Verlauf des rund acht Stunden langen Spiels wie in der Vorlage Loot sammeln. Wie viel Geld und Gegenstände wir an uns raffen, soll Auswirkungen auf die Handlung haben. Telltale-typisch spielen solche Entscheidungen nämlich eine große Rolle. ❑

ENTWICKLER: Telltale Games
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK
„Sieht aus wie *Borderlands*, hört sich an wie *Borderlands* und spielt sich sogar ein kleines bisschen wie *Borderlands*: Respekt für so viel Treue zur Vorlage!“
SEHR GUT


Rückwärts nimmer, vorwärts immer: Claire kämpft sich durch düstere, bei Spielstart immer neu generierte Höhlen. Spiel und somit auch Grafik sind noch auf einem sehr frühen Entwicklungsstand.

Beyond the Mountains

Im Survival-Action-Adventure-Game von Fizbin (*The Inner World*) durchstöbert ihr unerforschte Höhlen der Antarktis. Deren kreaturhaften Bewohner sind nicht sonderlich erfreut, dass man ihre Ruhe stört. Durch ein Missgeschick ist der Weg von Polarforscherin Claire versperrt. Der Ausweg: vorwärts in die Dunkelheit. Claires einzige Lichtquelle ist eine seltsame, rostige Lampe, die sich mit Claires Arm verbindet und auf die ihre Gegner ebenso wie auf Geräusche extrem empfindlich reagieren. Ihr müsst überleben und einen Weg aus dem verzweigten Höhlensystem finden. ❑

ENTWICKLER: Studio Fizbin
TERMIN: 1. Halbjahr 2015

EINDRUCK
„Das Konzept mit Verlorenheitsgefühl im Eis, Story-Schnipseln von tragischen Ereignissen und zufallsgenerierten Höhlen klingt spannend.“
NICHT MÖGLICH



Bei der Aufklärung einer Mordserie kann der 20-jährigen Adelaide Spektor (r.) nur die berüchtigte Kolonistin und Doppelmörderin Emily (l.) helfen. Wir haben den Titel bei Daedalic angeschaut.

The Devil's Men

In eine Welt aus Steampunk-Elementen inmitten eines fiktiven viktorianischen Englands will euch *The Devil's Men* entführen. Zwei Frauen geraten in ein Komplott, das sie auf die Spur der namensgebenden „Devil's Men“ führt. Mitglieder dieses Zirkels von Wissenschaftlern, die vor Jahrzehnten die Gesetze der geistigen und materiellen Welt überschritten, fanden einer nach dem anderen ein äußerst bizarres Ende. Im Spiel von Autor Kevin Mentz (*Memoria*), sollt ihr mit euren Aktionen und Entscheidungen ständig den Verlauf der Story ändern. ❑

ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: Sommer 2015

EINDRUCK
„Die Detektiv-Geschichte ist noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, könnte jedoch zu einem Geheimtipp für Sherlock-Holmes-Freunde werden.“
NICHT MÖGLICH



PC GAMING ACCESSORIES

YOUR TOOLS TO GET THE JOB DONE
NOTHING MORE, NOTHING LESS.



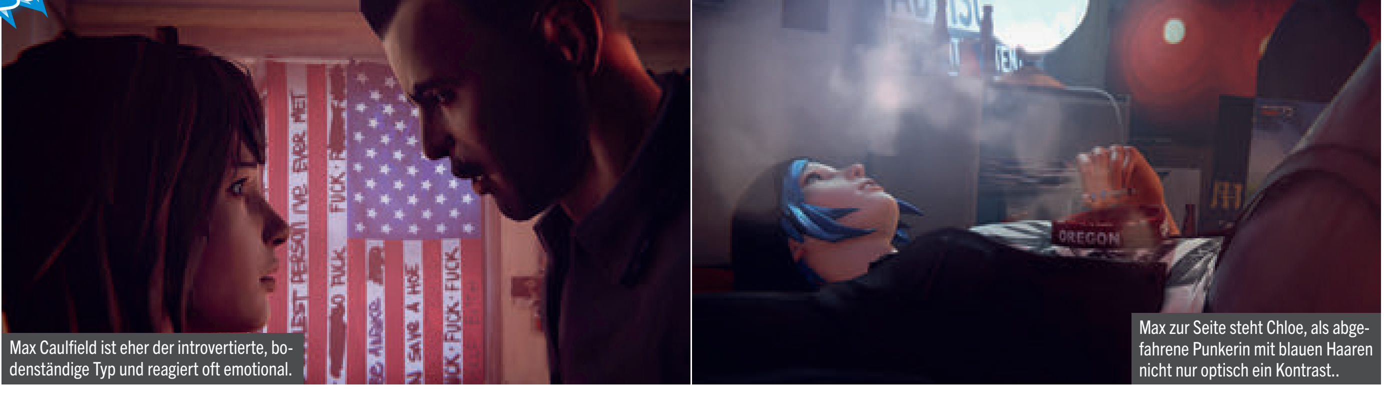
www.nacongaming.com



facebook.com/nacongaming

twitter.com/nacongaming

Verfügbar ab
Herbst 2014



Max Caulfield ist eher der introvertierte, bodenständige Typ und reagiert oft emotional.

Max zur Seite steht Chloe, als abgefahrene Punkerin mit blauen Haaren nicht nur optisch ein Kontrast..

Life is strange

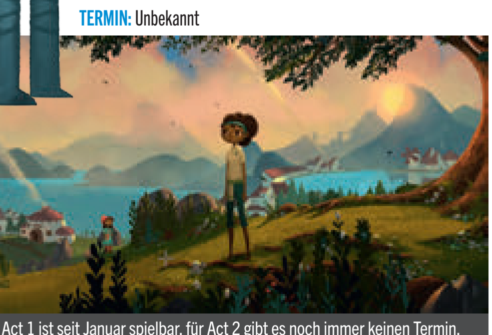
Als Episodenformat für PC und Konsolen erscheint der neue Titel *Life is strange* von Entwickler Dontnod Entertainment (*Remember me*). Darin übernehmt ihr die Rollen von Cloe und Max, die zusammen das Verschwinden einer ehemaligen Mitschülerin aufklären. Auf der Suche nach einer gewissen Rachel Amber ist es mehr als nützlich, dass Max die außergewöhnliche Fähigkeit hat, die Zeit zurückdrehen zu können. Fünf Jahre sind vergangen, seit Max ihre Heimatstadt verlassen hatte. Was sie jetzt bei ihrer Rückkehr dort vorfindet, überrascht sie. Auch in diesem Adventure sollen die Entscheidungen, die ihr im Spielverlauf trefft, bestimmte Konsequenzen auslösen und den Fortgang der Handlung verändern. Um den Wiederspielwert zu erhalten, dürft ihr einige Szenen mit unterschiedlichen Lösungen spielen und dann auch von einer Art Rückspulfunktion Gebrauch machen, um nicht wieder von vorn beginnen zu müssen. Besonderen Wert legen die Entwickler auf die ausgeprägten Persönlichkeiten der beiden Protagonistinnen, zu denen ihr über emotionale Dialoge sowie die passende Musik und Dramaturgie rasch ein enges Verhältnis aufbauen sollt. Eine stimmige, dichte Atmosphäre soll definitiv über den Rästeleinlagen stehen. *The Walking Dead* & Co. lassen grüßen. ❑

ENTWICKLER: Dontnot Entertainment
TERMIN: 2015

Broken Age Act 2

Ausgerechnet Tim Schafer. Der im März 2012 den Hype um Kickstarter lostrat, der mit seinem Adventure-Projekt *Broken Age* riesige Erwartungen schürte. Ausgerechnet er lässt seine Fans im Ungewissen: Nachdem das erste (leider nur solide) Kapitel von *Broken Age* am 28. Januar 2014 erschienen war, wurde es ruhig um das Projekt. Wann das zweite Kapitel (das ursprünglich für diesen Herbst geplant war) kommt? Ungewiss! Sicher ist nur: Während Schafer an dem Spiel arbeitet, hat er auch noch die Entwicklung von *Grim Fandango Remastered* (S. 27) zu überwachen. Und nebenbei arbeitet sein Team an *Costume Quest 2, Spacebase DF-9* und *Massive Chalice*, zudem veröffentlichte es am 9. September 2014 das schräge *Hack 'n' Slash*. Dabei wäre Schafer seinen Fans vor allem ein gutes und vor allem längeres zweites Kapitel zu *Broken Age* schuldig – immerhin haben ihm die Backer dafür 3,3 Millionen Dollar an Spenden überwiesen. ❑

ENTWICKLER: Double Fine
TERMIN: Unbekannt



Act 1 ist seit Januar spielbar, für Act 2 gibt es noch immer keinen Termin.



Das Innere des Feuerwachturms. Allerdings werdet ihr euch nicht ständig hier aufhalten.

Firewatch

Die noch unbekannten Entwickler von Campo Santo Productions arbeiten an einem Adventure, in dem ihr in der Wildnis des amerikanischen Bundesstaates Wyoming ganz auf euch allein gestellt seid. Im Debütspiel *Firewatch* des kleinen amerikanischen Studios ist es die Aufgabe von Protagonist Henry, auf einem Feuerwachtum die Gegend zu beobachten, während einige Meilen weiter ein Waldbrand tobt. Kontakt zur Zivilisation in Form seiner Vorgesetzten Delilah hält er nur über ein Funkgerät. Was fast schon nach einem langweiligen Feuerwache-Simulator klingt, entpuppt sich jedoch bereits in dem im August enthüllten Trailer als das komplette Gegenteil. Seine Zeit verbringt Henry nämlich nicht nur im Turm, sondern wird von einem mysteriösen Ereignis ins Freie gelockt. Dann durchstreift er in Ego-Sicht die geheimnisvollen Wälder der Umgebung, studiert die Landkarte, seilt sich von Felsen ab und in Höhlen hinunter und liefert sich dabei immer wieder emotionale Diskussionen mit Delilah. Diese scheint irgendetwas vor ihm zu verbergen, rückt aber nicht mit der Sprache heraus. Ihre einzige Anweisung an Henry ist, dass er doch aber zu seiner eigenen Sicherheit im Wachturm bleiben möge. Mit der Veröffentlichung im kommenden Jahr sollt ihr nicht nur die Geheimnisse der Wälder, sondern auch die eurer Beziehung zu Delilah erkunden dürfen. ❑

ENTWICKLER: Campo Santo Productions
TERMIN: 2015

Simon the Sorcerer: Between Worlds

Der Entwickler Story Beast arbeitet gemeinsam mit Serienschöpfer Simon Woodroffe an einem neuen Teil des Adventure-Klassikers *Simon the Sorcerer*, der mit den ersten beiden Serienteilen 1993 und 1995 vor allem durch seinen vielschichtigen Humor, die Seitenhiebe auf zahlreiche Klischees und die wunderschöne Fantasywelt für Begeisterung bei den Spielern sorgte. Nachdem seit einigen Jahren bereits Mobil-Ableger für Handy und Tablets erschienen sind, sollen in diesem Jahr nun auch PC-Spieler wieder mit Simon rätseln dürfen. Und denen soll mit dem nunmehr sechsten Serienteil unter dem Untertitel *Between Worlds* ein ganz neues Abenteuer geboten werden. Wir hoffen inständig, dass sich dieser wieder an den Anfängen der Serie orientieren wird, denn die Teile 3 (*3D*), 4 (*Chaos ist das halbe Leben*) und 5 (*Wer will schon Kontakt?*) konnten allesamt nicht an die glorreichen Vorgänger anknüpfen. Bisher gibt es nur wenig Informationen zum neuen Teil. Bekannt ist lediglich, dass es ein klassisches 2D-Point&Click-Adventure mit neuer Geschichte, Schauplätzen und Charakteren werden soll, bei dem ihr aber auch auf einige alte Bekannte treffen werdet. Ein erster Screenshot (links) zeigt Simon in Calypsos Laden und trägt den Hinweis, dass es sich noch um eine vorläufige Grafik handelt. Unklar ist nach wie vor der Erscheinungstermin und auch, wie das Spiel finanziert werden soll; eine Kickstarter-Kampagne liegt zumindest im Bereich des Möglichen. Wir hoffen, dass das frisch gegründete Entwicklerteam aus Dublin auch Wort hält und Simon zu seinen Wurzeln zurückkehren lässt – mit traditionellem Gameplay und typisch britischem Humor. ❑


Trotz neuer Geschichte und Schauplätzen trifft Simon auch bekannte Charaktere wie etwa Calypso.

ENTWICKLER: Story Beast
TERMIN: Noch nicht bekannt

Randal’s Monday

Mit schwarzem Humor vom Feinsten und jeder Menge Referenz an die Geek-Kultur soll *Randal’s Monday* im November die Fans klassischer Point&Click-Adventures begeistern. Wer den Film *Und täglich grüßt das Murmeltier* kennt, kann Randals Sorgen verstehen. Der Kleptomane, Soziopath und zudem noch sehr von sich überzeugte Kumpel erlebt nämlich denselben Tag immer und immer wieder. Und das alles nur, weil dieser Depp nach der Verlobungsparty seines Freundes Matt am nächsten Morgen mit einem riesigen Kater und auch dessen Brieftasche im Besitz wieder aufwacht, darin den Verlobungsring findet und … vertickt! So zieht er einen fatalen Fluch auf sich und muss den schicksalsschweren Montag nun immer und immer wieder erleben, um seinen Fehler wieder gutzumachen. Die spanischen Entwickler und Publisher Daedalic versprechen, dass ihr in den sieben Kapiteln zahllose Gegenstände und Referenzen auf verschiedene Subkulturformate in Randals Monday wiederfindet – von Retro-Konsolen über Filme, Spiele und Serien der 80er- und 90er-Jahre sowie der Jahrtausendwende. ❑

ENTWICKLER: Nexus Game Studios
TERMIN: 12.November 2014



Randal’s Monday soll vor Anspielungen auf die Geek-Kultur der vergangenen 20 Jahre nur so strotzen. Etwa, wenn Doc Brown und Gordon Freeman sich ein Würstchen teilen.



Der *Director’s Cut* kommt optisch in moderner Auflösung mit mehr Details (hier das Restaurant in Paris an der Seine) und einer neuen, modernen Steuerung. Das klassische SCUMM-Interface hat also ausgedient.

Zak McKracken BT&S DC / Oak Island

Die Entwickler des tollen Fan-Adventures *Zak McKracken between Time & Space* (2008) wollen einen *Director’s Cut* des Spiels veröffentlichen. Die neue Version wird eine Auflösung von 1280×720 Pixeln (16:9), neue 3D-Zwischensequenzen und Soundeinstellungen sowie eine überarbeitete Steuerung (Rechtsklick-Funktion) bieten. Zudem erfährt die inoffizielle Fortsetzung von *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* aus dem Jahr 1988 auch einige inhaltliche Änderungen. So sollen „die Caponier auch etwas weniger albern und mehr ernsthaft dargestellt werden, damit die Bedrohung für die Erde fassbarer ist“, erklärte Projektleiter Thomas „Marvel“ Dibke in einem Interview. Um auch international erfolgreich zu sein, wird der *Director’s Cut* zusätzlich auch eine englische Sprachversion enthalten.

Gleichzeitig mit dieser Wiederveröffentlichung möchte Visionaire Studio einen neuen Versuch unternehmen, das Adventure-Projekt *The Mystery of Oak Island* zu finanzieren. Eine Kickstarter-Kampagne im Juni war leider nicht erfolgreich; nun soll – gepaart mit dem Release des *Zak McKracken Director’s Cut* – ein neuer Anlauf unternommen werden, den interessanten Titel via Schwarmfinanzierung auf den Weg zu bringen. Wie etwa *Geheimakte Tunguska* verbindet auch *Oak Island* Fiktion mit einem real existierenden Mythos. Protagonist James Watson sucht nach einem angeblichen Schatz, der auf der namensgebenden Insel Oak Island seit dem Mittelalter vergraben sein soll … ❑

ENTWICKLER: Visionaire Studios
TERMIN: Oktober 2014 (Zak McKracken BT&S Director’s Cut)

Größere Biester wie diesen grünen Fleischberg lockt man idealerweise in eine Falle – und malträtiert ihn parallel per Dauerbeschuss.

Fortnite

Leider durften wir noch keine eigenen Bilder von *Fortnite* erstellen – vor allem die Gefechte sehen auf den (gestellten) Screenshots von Epic deutlich packender aus, als sie sich aktuell spielen.

Von: Thorsten Küchler

Schieße, schieße, Häusle baue: So spielt sich Epics Free2Play-Debüt.

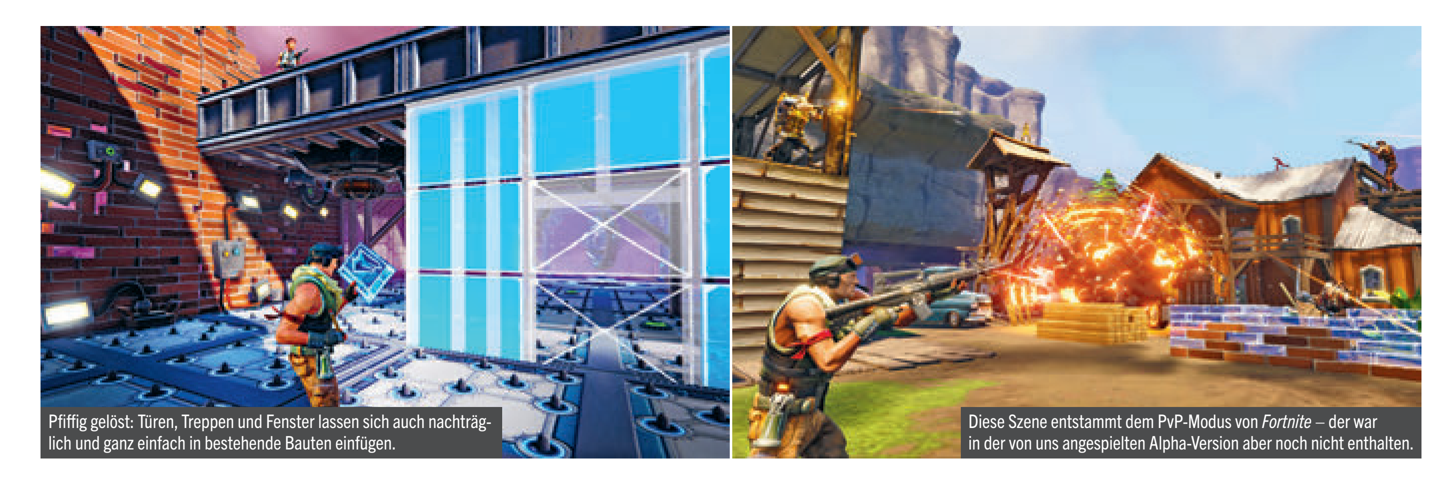
Dicke Muckis, dicke Knarren, schlanke Spielfreiheit: Für Action-Software solcher Art war die Unreal Engine 3 geradezu berüchtigt. Dass die vierte Ausgabe der Grafikroutinen nun deutlich mehr Allround-Möglichkeiten bietet, das wollen ihre Urheber von Epic mit *Fortnite* beweisen. Der Free2Play-Spaß kombiniert die Crafting-Elemente von *Minecraft* mit dem Comic-Look eines *Team Fortress 2* und Koop-Scharmützeln der Marke *Left 4 Dead*.

Wie die Axt im Walde

Die spielerische Prämisse ist so simpel wie bekannt: Vier Online-Kollegen treten gegen untote KI-Horden an, die wiederum das namensgebende Fort der Spieler attackieren – allerdings startet jede Partie mit einer Art Architektur-Kurs für Einsteiger. Denn zu Beginn bleiben wenige Minuten Zeit, um Verteidigungsanlagen wie Türme oder Fallen zu errichten. Die Anti-Zombie-Maschinerie kann jedoch nur errichtet werden, wenn man zuvor entsprechendes Baumaterial gesammelt hat. So spurtet man also über die recht weitläufigen Karten und zerklopft mit einem Beil unzählige Bäume, Steine und Metallklumpen. Das Hamstern der Ressourcen beschleunigt sich über kurz oder lang quasi im Vorbeihacken: Denn Holze und Erze dienen auch als Grundstoff für frische Waffen, die wiederum fixer Rohstoffe abbauen.

Die Vier von der Baustelle

Der eigentliche Abwehrwall ist erstaunlich schnell hochgezogen: Ein Tastendruck öffnet das entsprechende Bau-Menü, aus dem man



Pfiffig gelöst: Türen, Treppen und Fenster lassen sich auch nachträglich und ganz einfach in bestehende Bauten einfügen.

Diese Szene entstammt dem PvP-Modus von *Fortnite* – der war in der von uns angespielten Alpha-Version aber noch nicht enthalten.

DIE SPIELKARTE

Jede der insgesamt drei Koop-Kampagnen erstreckt sich über mehrere, aufeinander aufbauende Levels. In unserem Beispiel zeigen wir euch hier die Town-Map und einige wichtige Spielelemente.

Im Wald hacken wir zu Beginn einer jeden Mission fleißig Holz – eine monotone Angelegenheit.

Gegen Ende jeder Partie wird es hektisch – kein Wunder, wenn 100 Zombies gleichzeitig anrücken.

Schnell erbaut man im Team die komplexesten Gebäude – ganz klar die große Stärke von *Fortnite*!

Abseits des Weges entdeckt man Schatzkisten, die seltene Crafting-Elemente berherbergen.

Vom Bretterverschlag bis hin zur steinernen Feste: Jedes Bauelement ist in mehreren Upgrade-Stufen verfügbar.

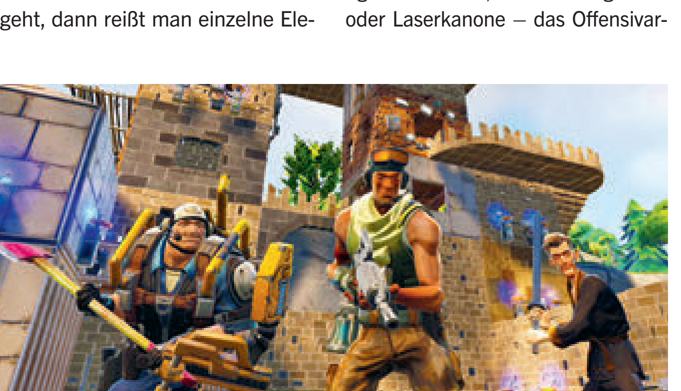
Im Zentrum jeder Karte steht eine Art Portal, von dem man die Untoten fernhalten muss.

sich sodann Elemente aussucht – etwa Wände, Böden oder Defensiv-Installationen. Das zu erwartende Ergebnis wird dabei als Vorschau-Silhouette in die 3D-Welt projiziert, lästiges Rumprobieren entfällt. Das Erstaunlichste bei unseren Probepartien: Auch ohne ständige Absprachen arbeitet man als Vierer-Team fast schon automatisch prima zusammen – selbst komplexere, mehrstöckige Bauten entstehen in wenigen Augenblicken. Und wenn doch mal was schief steht oder -geht, dann reißt man einzelne Elemente einfach eigenhändig wieder ab – Stichwort: Axt!

Im Dunkeln ist gut zanken

Bricht die Nacht herein, treten die *Fortnite*-Zombies auf den Plan: Das untote Gesindel (passenderweise einfach nur als „The Storm" bezeichnet) rennt blind an und versucht, die Verteidigungslinien der Online-Spieler zu durchbrechen. Letztere schauen aber idealerweise nicht dämlich zu, sondern greifen zu den Waffen: Egal ob Säbel, Maschinengewehr oder Laserkanone – das Offensivarsenal ist ebenso vielfältig wie simpel zu bedienen. Aktuell sind die Gefechte noch das krummste Teil im *Fortnite*-Puzzle: Chaotisch statt taktisch, primitiv statt intensiv – hier muss Epic unbedingt nachbessern. Zur Rubrik „Optimierungen erwünscht" gehört auch die Grafik: Der charmante Look (angesiedelt irgendwo zwischen Pixar-Film und B-Movie) leidet aktuell noch unter steifen Animationen und einigen arg kitschigen Effekten. Allerdings dürfte dies auch dem Alpha-Stadium der von uns gespielten Version geschuldet sein.

Aufmerksame Leser erinnern sich noch daran, dass vor genau 360 Wörtern die wenig geliebte Mode-Bezeichnung „Free2Play" gefallen ist. Ja, *Fortnite* wird zum Release 2015 komplett kostenlos zum Download bereitstehen. Epic bleibt jedoch weiterhin keine Wohltätigkeitsorganisation und will mit dem Spiel auch Geld verdienen. Man verspricht jedoch hoch und heilig, lediglich optischen Schnickschnack für bare Münze anbieten zu wollen. Euer Wort in Gottes Ohr, liebe Entwickler. ❑



Die vier verfügbaren Klassen unterscheiden sich (noch) nur marginal voneinander – etwa hinsichtlich ihres Crafting-Tempos.

„Homogener Feature-Mischmasch: Ein Bastard von einem Spiel!"



Thorsten Küchler

Ein ungeschriebenes Gesetz im Spielejournalismus lautet: Schreib niemals, dass du die jeweilige Serie oder das Genre nicht leiden kannst. Wisst ihr was? Ich tue das hiermit trotzdem: Ein kostenloser Online-Koop-Crafting-Shooter ist nach meiner subjektiven Wahrnehmung nämlich extrem unsexy. Dass ich *Fortnite* dennoch mit Begeisterung gespielt habe und nach Release auch definitiv weiterspielen werde, zeigt umso deutlicher: Epic macht hier vieles genau richtig. Sorge bereitet einzig die begrenzt wirkende Spieltiefe in Sachen Kämpfe.

GENRE: Action
PUBLISHER: Epic Games
ENTWICKLER: Epic Games
TERMIN: 2015

EINDRUCK **GUT**

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Für Fans von Rollenspielen wie *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und Co. möchte Obsidian Entertainment mit *Pillars of Eternity* genau den Nerv dieser Klassiker treffen. Ob's gelingt, zeigt die Beta-Version.

Pillars of Eternity

Von: Stefan Weiß

Die ersten Heldenschritte verlaufen noch etwas holprig, aber vielversprechend.

Rollenspieler, die sich einen würdigen Nachfolger zu Klassikern wie *Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Planescape: Torment* und Co. wünschen, setzen ihre Hoffnung auf das per Crowdfunding finanzierte Projekt *Pillars of Eternity*. Am 18. August 2014 startete für die Backer des von Obsidian Entertainment entwickelten Spiels eine lauffähige Betaversion.

Ersteindrücke sammeln

Die Spieler-Kundschaft bei Crowdfunding-Projekten möglichst früh mit ins Boot zu holen, das zahlte sich schon bei vergangenen Rollenspielveröffentlichungen wie etwa *Might & Magic X: Legacy* oder dem jüngst erschienenen *Divinity: Original Sin* von Larian Studios aus. Die Entwickler bekommen so aus erster Hand Stärken und vor allem Schwächen ihrer Projekte mitgeteilt und können das Spiel entsprechend verfeinern. Für Entwickler Obsidian Entertainment hat mit dem Release der Backer-Beta von *Pillars of Eternity* genau diese Phase im Projekt begonnen. Wir haben uns daher die Steam-Version der Beta genauer angesehen, um euch unsere Eindrücke vom aktuellen Zustand des Rollenspiels zu schildern.

Alles beim Alten?

Nach der Installation des Steam-Beta-Clients von *Pillars of Eternity*, der übrigens nichts mit der finalen, DRM-freien Version des Spiels zu tun hat, starten wir direkt mit dem großzügig bemessenen Charakter-Editor. Dieser lässt sich in einer schon weit übersetzten deutschen Version nutzen. Die Bedienung



Beim Tavernenbesuch könnt ihr rasten, einkaufen und zusätzliche Abenteurer anheuern, sofern die Kasse stimmt.



Der Charakterbildschirm bietet auf einen Blick jede Menge Rollenspiel-Info und ist klassisch aufgebaut.

Verfügbare Reisepunkte werden euch auf der Weltkarte angezeigt.

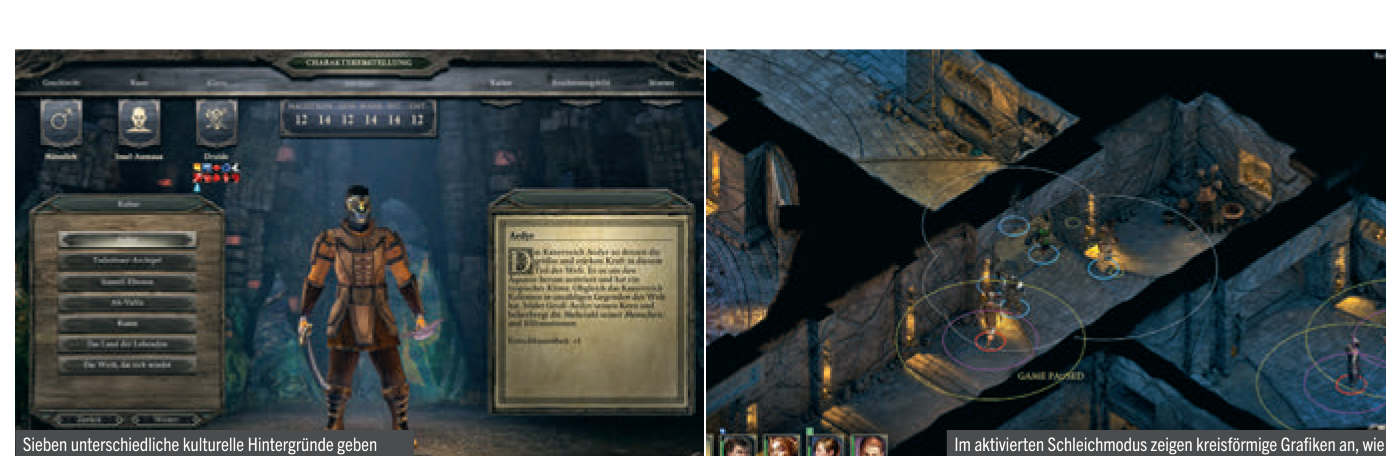
Gimmick: Wer möchte, kann in den Optionen „Bigheads“ wählen, um seine Figuren optisch verändert zu erleben.

Kämpfe könnt ihr jederzeit unterbrechen, um in Ruhe Befehle zu erteilen.

weckt sofort Erinnerungen an klassische AD&D-Spiele. So blicken wir ins Antlitz bekannter Spielvölker wie Menschen, Zwerge, Elfen – soweit nix Neues. Am interessantesten finden wir die „Göttlichen“ und die „Aumaua“, die eine Prise Exotik ins Spiel bringen. Je weiter wir bei der Charaktererstellung vorankommen, desto mehr fallen uns Details auf, welche die zugrunde liegende „RPG-Lore“ im Spiel tiefgründig erscheinen lassen. So existieren etwa für jedes Volk Unterarten und Kulturhintergründe, jeweils mit eigenen Boni versehen. Hier findet man keine oberflächlich dahingerotzten 08/15-Figuren, vielmehr sorgen die vielen Charakterdetails für einen hohen Tüftelfaktor bei der Erstellung der gewünschten Heldenfigur.

Doch so schön die Herumspielerei mit all den Werten auch ist, das im Spiel genutzte Klassen-, Attribut- und Talentsystem sorgte schon wenige Tage nach Release der Beta für Diskussionen im Forum der Entwickler. Spieler zeigten sich zum Beispiel enttäuscht darüber, dass es so wenig klassentypische Fertigkeiten gibt und dass es viel zu sehr um reine Kampftalente geht. So sucht man bei einem Schurken vergeblich nach Skills wie etwa „Fallen entschärfen“ oder „Schlösser knacken“. Solcherlei rollenspieltypische Aktionen kann in *Pillars of Eternity* jede Klasse durchführen, denn bei solchen Hindernissen sind lediglich allgemeingültige Skills nötig. Beim Schlösserknacken benötigt man Kenntnisse in Mechanik. Zwar startet ein Schurke hier mit einem Bonus von +2, aber auch ein Zauberer besitzt vom Start weg schon einen Mechanik-Bonus von +1 und lässt sich problemlos zu einem passablen Langfinger ausbauen. Auch die Tatsache, dass jede Klasse Zugriff auf alle Rüstungsklassen hat, gefällt nicht jedem Anhänger von Old-School-RPGs. So ist ein Waldläufer oder ein Mönch in schwerer Plattenrüstung schon etwas merkwürdig anzusehen, im Spiel aber zulässig.

Ob es im fertigen Spiel ein Einsteiger-Tutorial für die Charaktererstellung geben wird, darüber



Sieben unterschiedliche kulturelle Hintergründe geben euren Figuren jeweils unterschiedliche Boni auf Attribute.

Im aktivierten Schleichmodus zeigen kreisförmige Grafiken an, wie laut ihr seid und welchen Wahrnehmungsradius Gegner haben.

UND ICH SINGE DIESE LIEDER: DIE KANTOR-KLASSE IM FOKUS

Eine der interessantesten Klassen im Spiel stellt für uns der Kantor dar, eine Art aufgemotzter Fantasy-Barde, der seine Gesänge selber komponieren kann.

1 **Sätze** Als Grundlage für die Gesänge lernt ein Kantor im Verlauf des Spiels eine Vielzahl solcher Sätze.

2 **Satz-Effekt** Jeder Satz besitzt einen bestimmten Effekt, den der Kantor dann per Gesang auslöst.

3 **Vorbereitete Gesänge** Die einzelnen Sätze lassen sich beliebig kombinieren, dadurch können mächtige Effekte entstehen. Ein solcher Gesang lässt sich im Kampf aktivieren, um die Gruppe zu unterstützen.

4 **Sichtbare Effekte** Jeder Satz eines Gesangs wirkt für eine gewisse Zeit. Aktuell sehen wir etwa, dass gerade der Verbrennungseffekt aktiv ist.

5 **Invokationen** Zusätzlich zu den Gesängen lernt ein Kantor auch sogenannte Invokationen. Das sind quasi mächtige Sprüche, die jeweils eine bestimmte Anzahl erfolgreicher Gesänge benötigen, bevor man sie aktivieren und einsetzen kann. Invokationen sind genau wie die Zaubersprüche des Magiers in verschiedenen Stufen vorhanden und taktisch sehr wertvoll. Für uns stellt der Kantor eine erfrischende Klasse im Genre dar.



lässt sich anhand der Beta nichts sagen. Zu Beginn sollte man etwas Geduld aufbringen, um sich die reichlich vorhandenen Tooltipps zu Attributen, Talenten und mehr anzuschauen. In jedem Fall hilft hier auch die schon verfügbare, offizielle Wikipedia weiter, die ganz gut die dem Spiel zugrunde liegenden Charakterwerte erklärt. (http://pillarsofeternity.gamepedia.com/Pillars_of_Eternity_Wiki)

Die speziell in der Beta vorhandenen und reichlich bemessenen Attributspunkte sorgen dafür, dass wir unseren Stufe-1-Helden sofort nach Spielstart auf Level 5 hieven können, um neue Skills und Zauber anzuwenden. Uns zur Seite stehen vier automatisch erstellte Begleiter, ein Krieger, eine Diebin, eine Priesterin, ein Magier – Standard-Kompagnons, die nichts mit den im fertigen Spiel enthaltenen Begleitern zu tun haben.

Baldur's Gate 2 HD in gut?

Der Spielstart führt uns in die idyllisch gezeichnete Region Dyrwood, genauer gesagt ins kleine Dorf Dyrford Village. Dazu gesellen sich ein paar Quest-Regionen, die es den Beta-Spielern erlauben sollen, bis ca. Stufe 8 aufzusteigen. Vor Spoilern braucht man sich jedoch nicht zu fürchten. Der Inhalt der Beta berührt in keiner Weise die Hauptgeschichte und auch die uns zur Seite gestellten Charaktere haben nichts mit den Begleitern in der Story des fertigen Spiels zu tun – sehr löblich. Als wir uns in dem herrlich gezeichneten und modellierten Örtchen umschauen, staunen wir nicht schlecht. Quasi die ganze Menügestaltung, die genutzten Icons, Porträts sowie Cursor, Journal und Inventar – alles erinnert so dermaßen an den guten alten *Baldur's Gate*-Ahnen – das sorgt sofort für pures Retro-Feeling, allerdings in hoher Auflösung und mit feinen 3D-Effekten angereichert.

Nichts für Lese-Muffel!

Die Dialoge, die wir bislang erleben durften, fühlen sich an wie bei *Planescape: Torment*, sie verzweigen sich oft und bieten von den Fertigkeiten/Attributen des Hauptcharakters abhängige Antwortmöglichkeiten. Lügen, Diplomatie etc sind mit an Bord – und spielerisch wirksam. Damit lässt es sich sogar erreichen, dass man Quest-Situationen konfliktfrei lösen kann oder Gefahren entschärft. Ein Beispiel: Bei der Suche nach einem Drachling-Ei für die örtliche Apothekerin kommt uns eine Gruppe Abenteurer in die Quere, welche genau das gleiche Ziel verfolgt. Die gegnerische Gruppe enthält unter anderem eine elfische Magierin, die wohl etwas abergläubisch ist, wie wir im Gespräch herausbekommen. Wir nutzen das konsequent aus, erzählen von den bösen Gefahren der Dracheneier – und tatsächlich, der benötigte Skill für die Dialogoption ist hoch genug, um sie einzuschüchtern. Die Folge: Die Auseinandersetzung mit der Gruppe lässt sich zwar nicht komplett abwenden, aber die Magierin ergreift zuvor schon die Flucht, was uns den Kampf erleichtert.

Ähnlich verhält es sich mit einem Oger, der des Schweine-Diebstahls schuldig ist. Man kann ihn umhauen oder versuchen, ihn davon zu überzeugen, dass es besser wäre, sich eine neue Höhle zu suchen. Sehr schön, dass es solche Varianten bei den Questverläufen gibt. Die Entwickler äußerten in einem Blog zum Thema Dialoge, dass die Autoren des Spiels für viele Quests wenigstens zwei unterschiedliche Dialogverläufe erarbeiten, um so auf das mögliche Spielerverhalten einzugehen. Zwar darf



Die Kämpfe in der Beta verlaufen oft recht hektisch und teilweise auch unübersichtlich. Ein Punkt, an dem Obsidian definitiv feilt.



Genretypisch rüstet ihr euch bei örtlichen Händlern mit allerlei Ausrüstung aus.

man keine grundlegenden Änderungen in den Geschichten erwarten, aber das hier gezeigte Beispiel mit der abergläubischen Magierin zeigt, dass durchaus spielrelevante Nuancen zu spüren sind.

Kämpfen wie anno dazumal

Gefechte laufen in Echtzeit ab und lassen sich auf Wunsch per Druck auf die Leertaste komplett einfrieren. Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit, einen Zeitlupenmodus zu nutzen, der locker ausreicht, um in Ruhe Befehle an die Gruppe zu vergeben, vorausgesetzt, man kennt sich mit seiner Truppe schon etwas aus. Zu Beginn heißt es aber klassisch: Pausetaste reinhauen und erst mal lesen, was die eigene Truppe kann. Auch Infos zu den Gegnern lassen sich einblenden. Auch sehr schön, dass es etliche Einstellmöglichkeiten für den Schwierigkeitsmodus gibt – Permadeath und Expertenmodus ohne jede Hilfe-Info inklusive.

Trotzdem sind wir bisher nicht uneingeschränkt angetan vom Kampfsystem, da die Gefechte sehr hektisch verlaufen und das Balancing bislang alles andere als ausgewogen ist. Mal hauen die Monster in wenigen Sekunden die ganze Heldentruppe zu Klump, mal haben die gleichen Viecher nix entgegenzusetzen. Hier trug aber schon ein erster Beta-Patch zu etwas Linderung bei, aber richtig rund läuft das Gekloppe noch längst nicht. Ein anderes Beispiel sorgt derzeit für heftige Diskussionen im Forum: das von den Entwicklern gewählte Ausdauer- und Lebenspunkte-System.

So kosten euch gegnerische Treffer im Spiel primär Ausdauerpunkte (Stamina), etwa 25 % des Schadens wird standardmäßig von den Lebenspunkten abgezogen. Sobald eine eurer Figuren einen Stamina-Wert von null erreicht, kippt sie aus den Latschen. Überlebt sie den Kampf, regeneriert sich die Stamina wieder zu 100 %, die entstandenen Lebens-Schadenspunkte bleiben jedoch bestehen. Diese lassen sich erst durch eine Rast (in einer Taverne) oder in einem Camp (das Ressourcen verbraucht) wieder auf Vordermann bringen. Ein simples und doch taktisch ansprechendes System, das aber nicht ganz ohne Tücken ist. Ach ja, die Höhe der euch zur Verfügung stehenden Ressourcen für ein Camp hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Auf „Normal" besitzt ihr beispielsweise drei Camp-Ressourcen – neue Ressourcen lassen sich im fertigen Spiel herstellen, finden oder kaufen.

Bedingt durch das etwas ungewöhnliche Ausdauer-Lebenspunkte-System gilt es die Heilfähigkeiten in ungewohnter Weise einzusetzen, da diese – zumindest in der gespielten Beta – den Umgang mit der Ausdauer in den Vordergrund rücken, was aber oft nichts bringt. Nahkämpfer etwa, die ihr konsequent als Tank einsetzt, müssen mit stets wachsenden Lebenspunkt-Verlusten rechnen, was bei größeren Dungeons schlicht dazu führt, dass man, insbesondere bei Mangel an Camp-Ressourcen, nach jedem einzelnen Kampf ewig lange zurück in die Taverne latschen muss, um seine Mannschaft wieder auf Vordermann zu bringen. Wir sind gespannt, inwieweit die Entwickler das Spiel in diesem Punkt optimieren oder gar noch ändern werden.

Achtung, Baustelle!

Trotz des bislang schönen Retro-Gefühls in *Pillars of Eternity* darf man nicht vergessen, dass die aktuelle Beta noch an allen Ecken und Enden herumzickt und massig Fehler aufweist. Die zahlenden Backer sollen in erster Linie Bugs aufspüren und Feedback geben, sodass Obsidian feilen kann. Somit müssen wir auch damit leben, dass Quests aus dem Journal verschwinden, sich Abstürze häufen, Figuren mitunter stehen bleiben und viele Wehwechen mehr. Aber das ist nun mal Teil eines solchen Crowdfunding-Projektes. Auch der bereits erwähnte, erste große Beta-Patch zeigt deutlich Wirkung – die Version läuft stabiler und das Team konnte schon viele Bugs beseitigen. Wir hoffen, dass Obsidian Entertainment die jetzt folgende Polier-Phase genau so intensiv nutzt wie etwa Larian Studios, die mit *Divinity: Original Sin* ein ebenfalls tolles Retro-Rollenspiel in zeitgemäßem Gewand geschneidert haben. ❑



Das Design der detaillierten Ausrüstungsbeschreibungen könnte glatt aus *Baldur's Gate* stammen.

„Noch viel zu tun, aber trotzdem schon ein herrliches Retro-Erlebnis!" *Stefan Weiß*



Massentauglich ist *Pillars of Eternity* mit Sicherheit nicht, und das ist gut so und gewollt. Der sperrige Retro-Charme, nicht vorhandene Dialogvertonungen und Rollenspielkost vergangener Tage – Obsidian Entertainment überrascht mit einer konsequenten Umsetzung vieler angekündigter Features, die sich Fans von AD&D-Klassikern wünschten. Dass es in der Beta-Version noch an allen Ecken und Enden heftig knirscht, war zu erwarten. Nicht alle Inhalte wirken überzeugend und sorgen für Diskussionen. Jetzt muss Obsidian das Feedback gut nutzen.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
PUBLISHER: Obsidian Entertainment
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT



Auf 164 Seiten

Alles über den 40-Euro-Mini-Computer

Grundlagen & Tutorials

Installation, Experimente und Projekte zum Nachmachen

Linux für Einsteiger

Nur € 9,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:



Auf 220 Seiten

- Für alle Canon-EOS-Modelle geeignet
- Praix-Tipps & Profi-Techniken
- Mit großer DSLR-Fotoschule in 18 umfassenden Lektionen

Nur € 12,99



Auf 164 Seiten

- Die besten Android-Apps mit Praxis-Beispielen im Überblick
- Noch mehr Produktivität
- Dokumente, Videos, Fotos und Musik im Griff haben

Nur € 9,99

NES





Auf 180 Seiten

Über 450 Praxis-Tipps für Ihren Alltag mit dem Apple-Tablet

Passend für alle iPad-Modelle

Mehr Kreativität auf dem Tablet, mehr Power für Ihr iPad

Jailbreak für iOS 6

Nur € 9,99





Auf 212 Seiten

- Schritt für Schritt CSS und HTML lernen
- SEO richtig einsetzen
- Photoshop beherrschen

Nur € 12,99

Auf 180 Seiten

- Über 150 Seiten mit exklusiven Hintergrund-/Set-Berichten
- Marvel vs DC: Der Wettstreit
- Alles über die kommenden Superhelden-Blockbuster

Nur € 9,99





Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App







Dieses schicke Schloss haben wir aus der Online-Galerie entliehen. Der Austausch von erstellten Inhalten funktioniert problemlos.

Der neue Charaktereditor erlaubt einfachste Anpassungen im Detailbereich. Auch ungewöhnliche Figuren sind möglich.

Die Sims 4

Von: Peter Bathge

Die Sims 4 ruft starke Emotionen hervor. Bei seinen putzigen Protagonisten. Und bei langjährigen Fans der Reihe.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Wie *Die Sims 4* wohl bei jenen Spielern ankommt, die vorher noch nie mit der Reihe in Kontakt gekommen sind? Wahrscheinlich ist es für sie, die Unvoreingenommenen, ein einziger großer Spaß.

Maxis' Lebenssimulation lässt euch dem Werdegang eines oder mehrerer selbst erstellter Mini-Menschlein folgen. Ihr schickt sie zur Arbeit, verbessert ihre Fähigkeiten, seht dabei zu, wie sie heiraten, Kinder bekommen und sterben. Putzig animiert und mit viel Herz wuseln die Pixel-Personen über den Bildschirm, leben in von euch selbst erbauten und bis ins letzte Detail eingerichteten Häusern. Sie schließen Freundschaften, verlieben sich, plaudern mit dem Sensenmann oder züchten eine schräge Kuhpflanze. Und der Spieler, der kann sich kaum mehr vom Monitor lösen, verfolgt gebannt das Geschehen und geht gänzlich auf in dieser herzerwärmenden Parallelwelt, die so viel aufregender, bunter und sympathischer wirkt als der eigene Alltag.

Alles könnte so schön sein. Doch, oh weh, *Die Sims 4* hat ein Problem: Es existiert nicht in einem Vakuum. Ganz im Gegenteil: *Die Sims 4* ist der vierte Teil einer Reihe. Daher muss es sich zwangsläufig an seinen drei Vorgängern messen lassen, steht eben nicht für sich. In diesem Vergleich kommt *Die Sims 4* nicht gut weg: Es ist der Tiefpunkt einer bislang exzellenten Reihe. Kein Katastrophenspiel wohlgemerkt. Aber eines, das den hohen Maßstäben seiner Vorgänger nicht gerecht wird. Eines, das in vielen Belangen nicht einmal in der gleichen Liga spielt.

Jemandem eine lange Nase machen

Tüftler, Bastler und Modezaren freuen sich über die stark aufgebohrten Werkzeuge, die euch *Die Sims 4* an die Hand gibt. Wer es darauf anlegt, kann wieder problemlos Stunden in die Modellierung seiner Sims stecken oder ewig am perfekten Ausbau seines Traumhauses basteln. Für unser Alter Ego wählen wir aus Dutzenden vorgefertigten Körpermerkmalen wie Augenbrauen, Nasen oder Lippen und zupfen sie anschließend durch intuitive Mausbewegungen zurecht. Alles lässt sich anpassen: Haut- und Haarfarbe, Make-up und natürlich Kleidung, zudem Accessoires wie Hüte, Ohrringe oder Brillen. Die Auswahl ist gigantisch. Das Einzige, was fehlt, ist das „Create a Design"-Feature aus *Die Sims 3*. Somit sind wir auf die wenigen vorgegebenen Farben beschränkt. Auf Dauer wünschen wir uns hier mehr Freiheiten, um Sims individuell einzukleiden. Dasselbe gilt für den Baumodus, denn auch die Schattierungen gekaufter Möbel lassen sich nicht frei festlegen.

Wir stellen aber nicht nur Outfits zusammen und bestimmen, ob unser Sim männlich oder weiblich, dick oder dünn, hübsch oder hässlich ist. Nein, wir entscheiden uns auch für Lebensziele, etwa ob sich der kleine Kerl auf der Suche nach der großen Liebe befindet oder ein gefürchteter Verbrecher werden möchte. Außerdem bestimmen wir sein generelles Verhalten mit drei Attributen wie „Fröhlich", „Wahnsinnig" oder „Mag keine Kinder". Das hat Einfluss darauf, welche Aktionen unseren Sim glücklich machen, wie er auf andere Sims reagiert und welche Prioritäten er setzt, wenn er in Abwesenheit



1 Babys sind an ihre Krippe gebunden und verwandeln sich per Klick in schulpflichtige Kinder. Die Kleinkind-Phase entfällt.

2 Dürfen wir vorstellen: Max und Leila Power. Er ein Genie an Tastatur und Leinwand, sie ein kriminelles Superhirn.

3 *Die Sims 4* bleibt dem Humor der Serie treu. In welchem anderen Spiel guckt der Seelenschnitter mit uns Fernsehen?

4 Wer die Augen offen hält, findet wieder jede Menge Samen für den Garten. Darunter auch dieses schräge Exemplar.

unserer Kontrolle seinen (abschalt- und einschränkbaren) eigenen Interessen nachgeht.

Ein Traum für Heimwerker

Natürlich braucht unser Sim ein Heim, das wir entweder vom knappen Startkapital einziehfertig kaufen oder selbst auf einem freien Grundstück errichten. Zwei Nachbarschaften stehen in der Verkaufsversion zur Auswahl, darauf sind etwa 20 Privatgrundstücke plus mehrere öffentliche Locations verteilt wie Fitnessstudio, Park oder Bibliothek. Schön: Alle Grundstücke lassen sich editieren, wir können also aus dem Park eine Luxusvilla und aus dem kleinen Anfängerhaus einen öffentlich zugänglichen Spielplatz machen.

Das neue Bau-Tool erinnert optisch stark an das aus *Die Sims 3*. Allerdings gibt es ein paar willkommene Detailverbesserungen. Fundamente lassen sich nunmehr stufenlos und nachträglich aufstocken oder absenken. Dächer können kinderleicht aus verschiedenen Formen zusammengefügt werden und fertige Räume dürfen aufgenommen, gedreht, anderswo platziert und durch Klicken auf entsprechende Pfeile beliebig aufgezogen oder verkleinert werden. Die enthaltene Einrichtung passt sich automatisch an.

Welch beeindruckende Bauwerke möglich sind, erfahren wir bei einem Blick in die Galerie. Aus dieser Online-Datenbank laden wir uns bei bestehender Internetverbindung nach Wunsch Häuser, Zimmer und Sims herunter, erstellt von Maxis oder anderen Spielern. Das funktioniert unkompliziert und trägt zum Gemeinschaftsgefühl bei. Komplett neue, in externen Tools gebaute Objekte lassen sich so zwar nicht austauschen, allerdings hat Maxis bereits einige Gratis-Updates mit frischen Deko-Items veröffentlicht.

Da fehlt doch was!

Kostenpflichtige DLCs kündigen sich ebenfalls an, besonders weil auffallend viele Inhalte aus den Vorgängern in *Die Sims 4* fehlen. Nicht mehr möglich ist zum Beispiel der Bau von Pools, auch die entsprechenden Bademoden der Sims fehlen dadurch. Und weil es keine Verbrecher mehr gibt, die uns nachts den Fernseher klauen (ein Feature, das schon im ersten Teil enthalten war), können wir selbst teuerste Gegenstände unbesorgt draußen stehen lassen. Dieser Minimalismus zieht sich durch das ganze Spiel und lässt Serienkenner mehr als einmal daran zweifeln, ob Teil 4 die veranschlagten 60 Euro wirklich wert ist. Im Inneneinrichtungs-Katalog fehlen unter anderem Spülmaschinen – der Abwasch erfolgt in *Die Sims 4* ausschließlich per Hand. Sims, die zur Arbeit gehen, werden nicht mehr mit dem Auto abgeholt, sondern lösen sich in Luft auf. Wenn es brennt, kommt keine Feuerwehr mehr, und die offene Welt aus *Die Sims 3* wurde über Bord geworfen. Stattdessen starren wir bei jedem Grundstückswechsel, selbst wenn es nur nach nebenan geht, bis zu 20 Sekunden auf einen Ladebildschirm. Steuerbare Kleinkinder gibt es ebenfalls nicht mehr; Nachwuchs wird in der Wiege angeliefert und per Knopfdruck zum schulpflichtigen Kind befördert. Die aus *Die Sims 3* bekannte Erziehung mit Aufs-Töpfchen-Gehen & Co. entfällt komplett.

Lieber zu Hause bleiben

Gerade die fehlende offene Welt ist ein dicker Malus. Selbst mit einer SSD-Festplatte sind die Ladezeiten gerade lang genug, um einem auf die Nerven zu gehen. So überlegen wir uns schon bald sehr genau, ob wir einen Trip in die Stadt wagen. Denn erstens gibt es wenig Grund dazu (Bücher, Blumensamen oder Tuning-Tools bestellen wir etwa bequem und ohne Wartezeit von zu Hause aus), zweitens stehen wir nach der Reise zum Nachbarhaus unter Umständen vor verschlossenen Türen und drittens dürfen wir eben nicht mehr einfach so übergangslos zu den zu Hause gelassenen Sims zurückspringen.

Aufgebrachte Fans listen im Internet ganze 89 fehlende Vorgänger-Features auf. Manches davon vermissen wir nicht. Den Friedhof aus *Die Sims 3* etwa. Und doch können wir uns des Eindrucks nicht erwehren, dass die Komplexität unter dem Feature-Kahlschlag leidet. Die Frage bleibt: Wieso? Ist der Grund wirklich die reine Geldgier? Hat Publisher Electronic Arts schon die entsprechenden DLC-Pläne in der Schublade, welche die eigentlich essenziellen Sims-Elemente kostenpflichtig nachliefern?

Nur schwerlich per DLC oder kostenlosem Update zu kitten: die atmosphärischen Mängel von *Die Sims 4*. Die fehlenden Autos und das per Sim-Handy angeordnete, vom Ladebildschirm unterbrochene Reisen wirken arg künstlich und laufen somit gegensätzlich zur ansonsten sehr schönen Puppenhaus-Stimmung des Spiels. Ein weiteres Beispiel dafür: Stirbt ein Sim, sorgt der Auftritt des Sensenmanns nicht mehr für Schockstarre

SELBSTOPTIMIERUNG
Objekte wie das Obvervatorium, die Trainingsgeräte oder eine Staffelei sind immer mit einer Fähigkeit wie Logik, Athletik oder Kreativität verbunden. Beförderungen im Job gibt es nur, wenn die Attribute hoch genug sind und die Sims zusätzlich geforderte Mini-Aufgaben erfüllen.

GESELLSCHAFTLICHE EREIGNISSE
Hochzeitsfeiern und Cocktailpartys lassen sich mittels eines simplen Menüs organisieren. Je nachdem, wie gut die Festlichkeiten laufen, erhalten wir eine von drei Medaillen sowie einen Gegenstand als Belohnung.

GEFÜHLSLAGE
Durch Gegenstände mit einer emotionalen Aura und das Ausführen bestimmter Aktionen (duschen, andere Personen anschreien, im Bett verkriechen) verpassen wir unseren Sims die gewünschte Laune.

MULTITASKING
In *Die Sims 4* lassen sich viele Beschäftigungen kombinieren, um Zeit zu sparen. Außerdem ist es einfacher, Gespräche mit einer großen Gruppe von Personen am Laufen zu halten.

Großfamilie Power nach ihrem Umzug aus dem Starterhaus in ein geräumigeres Anwesen.

bei den Anwesenden. Und wenn zwei Sims die Fäuste fliegen lassen, tummeln sich umstehende Personen nicht mehr um sie herum, feuern die Kämpfer an oder buhen sie aus. Nein, sie gehen einfach ihrem Tagewerk nach, als wäre nichts im Argen! Das hat schon *Die Sims 2* vor zehn Jahren besser gemacht.

Frustabbau unter der Dusche

Immerhin gibt es eine große Neuerung: Sims besitzen jetzt eine klar definierte Laune. Zustände wie „Inspiriert", „Beschämt" oder „Wütend" geben ein sofortiges Feedback, wie es dem ausgewählten Sim gerade geht. Außerdem sind mit den Gefühlen die kurzfristigen Wünsche der Sims verbunden (bis zu drei), die automatisch wie Gedankenblasen auftauchen.

Beschämte Sims wollen sich etwa unter der Bettdecke verkriechen, glückliche Sims erfüllt es, wenn sie andere aufmuntern. Nachvollziehbar: Die Laune bestimmt auch, welche Aktionen in Dialogen und beim Klick auf Objekte verfügbar sind. Jede Emotion hat eine Reihe von Spezialaktionen. Außerdem haben Launen bestimmte Vorteile; konzentrierte Sims leveln besonders schnell ihre Fähigkeiten durch Übung auf, energetische Hanseln geben beim Krafttraining alles, inspirierte Figuren erschaffen an der Leinwand außergewöhnliche Kunstwerke.

Durch die Darstellung der Gefühle wirkt das Verhalten unserer Pixel-Protagonisten glaubwürdiger als in den Vorgängern. Wer ist in der Realität nicht schon mal mies gelaunt von der Arbeit nach Hause gekommen oder war so aufgebracht, dass er seine angestaute Wut an einem anderen Menschen ausgelassen hat? Allzu komplex ist das System der Emotionen jedoch nicht; schnell hat man durchschaut, wie man die Sims am schnellsten in die gewünschte positive Gefühlslage versetzt. Langfristige Auswirkungen haben die Launen zudem kaum.

Praktisch: Sims sind erstmals Multitasking-fähig. Beim Schachspiel gegen den Partner mit einem weiteren Freund plaudern, der danebensteht? Während der Zubereitung des Abendessens mit den Kindern über ihren Tag sprechen? Eine Unterhaltung mit fünf Sims führen? Alles kein Problem! Besonders die Verbindung vom wichtigen Lernen neuer Fähigkeiten (Logik, Athletik oder Kreativität) und dem sozialen Kontakt mit anderen Sims ist Gold wert für die Tagesplanung. Wie von der Serie gewohnt hat ein Tag nämlich nicht genug Stunden, um alles zu schaffen, was man sich für seinen Sim vorgenommen hat.



Der erste Kuss klappt schneller, wenn die beteiligten Sims in der richtigen emotionalen Stimmung sind.



Die Sims 4 unterstützt von Haus aus Mods. Der für die Serie übliche Nacktpatch existiert bereits!



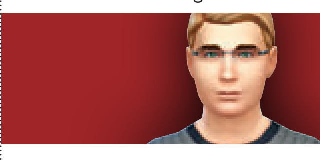
Beim Sitzen am Tisch leistet sich die größtenteils effiziente Sim-KI einige Wegfindungs-Patzer.

Immer was Neues
Hat man sich erst einmal mit *Die Sims 4* arrangiert, greift das bekannte Suchtpotenzial der Serie. Es macht einen ungeheuren Spaß, das Eigenheim in schrillen Farben einzurichten, einen von acht möglichen Karrierepfaden (Astronaut, Geheimagent, Verbrecherkönig und so weiter) zu verfolgen oder die Putzfrau zu verführen, während die Gattin aus dem Haus ist. Bei sozialen Interaktionen glänzt das Spiel mit einer Fülle an Dialogoptionen, durch die es aufgrund der nunmehr möglichen Stimmungsschwankungen vorsichtiger als sonst zu navigieren gilt.

Der ausgezeichnete Spielfluss ist immer noch eine der größten Stärken der Serie. Maxis versteht es ausgezeichnet, den Spieler mit immer neuen Aufgaben bei Laune zu halten. Man ertappt sich dabei, wie man „nur noch mal kurz" den nächsten Meilenstein erreichen will, obwohl Mitternacht immer näher rückt. Belohnungspunkte für erfüllte Sim-Wünsche motivieren uns zusätzlich zum Weiterspielen. Denn für die Zähler erwerben wir kleine Booster wie einen Trank, der die Energieleiste eines Sims komplett auffüllt. Aber es gibt auch permanente (und sehr teure) Verbesserungen, wodurch Sims etwa weniger Essen benötigen oder langsamer altern.

Das ging schon mal besser!
Die Sims 4 ist letztlich eine mittelgroße Enttäuschung. Trotz Detailverbesserungen ist das Spiel seinen Vorgängern in beinahe allen Belangen unterlegen. Was Maxis und EA jedoch nicht geschafft haben: die Serie mit Teil 4 zu ruinieren. *Die Sims 4* ist keine Katastrophe, kein schlechtes Spiel. Es ist ein toller Baukasten mit viel Humor und jeder Menge Überraschungen, mit dem man mindestens 30 Stunden lang Spaß haben kann. Solange man vorher die eigenen Erwartungen zurückschraubt. ❑

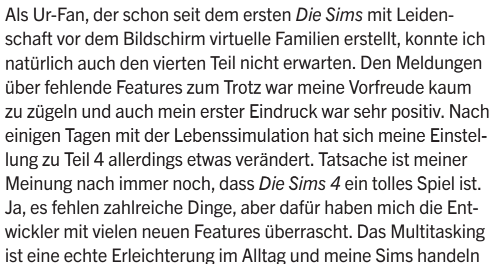
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Der bisherige Tiefpunkt der Reihe"

Ich bin überrascht, dass Maxis und EA nicht auch noch den Spaß aus *Die Sims 4* rausgekürzt haben. Aber nein, das Hegen und Pflegen der eigenen virtuellen Familie, das Zuschauen und Bauen, das Verbessern und Gestalten macht mir immer noch einen Heidenspaß. Die Erfolgsformel der Serie ist glücklicherweise so robust, dass sie auch in der Basisversion funktioniert, ohne Pools, Geschirrspüler und die schmerzlich vermisste offene Welt. Die kahlen Stellen im Spiel machen sich dennoch negativ bemerkbar. Wer die Vorgänger kennt und liebt, sollte sich sehr genau überlegen, ob ihm das Gebotene ganze 60 Euro wert ist.

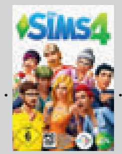
MEINE MEINUNG | *Victoria Niklaus**



„Alte Liebe rostet leider doch … "

Als Ur-Fan, der schon seit dem ersten *Die Sims* mit Leidenschaft vor dem Bildschirm virtuelle Familien erstellt, konnte ich natürlich auch den vierten Teil nicht erwarten. Den Meldungen über fehlende Features zum Trotz war meine Vorfreude kaum zu zügeln und auch mein erster Eindruck war sehr positiv. Nach einigen Tagen mit der Lebenssimulation hat sich meine Einstellung zu Teil 4 allerdings etwas verändert. Tatsache ist meiner Meinung nach immer noch, dass *Die Sims 4* ein tolles Spiel ist. Ja, es fehlen zahlreiche Dinge, aber dafür haben mich die Entwickler mit vielen neuen Features überrascht. Das Multitasking ist eine echte Erleichterung im Alltag und meine Sims handeln inzwischen oft logischer als aus den anderen Teilen gewohnt. Doch das, was eigentlich die große Neuerung darstellen soll, nämlich die Emotionen, ist leider noch sehr unausgereift. Viel zu selten greifen die Gefühle in das Leben der Sims ein und wenn, dann nur oberflächlich. Ein wütender Bewohner ist im Handumdrehen wieder glücklich, der Tod eines Freundes berührt die Mitbewohner kaum und wenn doch, dann sehen sie sich eine lustige Fernsehsendung an und schon steigt die Laune in ungeahnte Höhen. Nichtsdestotrotz werde ich wohl noch eine Weile süchtig vor dem Bildschirm sitzen. Immer mit der Hoffnung, dass sich durch zukünftige Patches etwas bessert.

*Victoria Niklaus ist Praktikantin bei PC Games und ausgewiesene Sims-Expertin.



DIE SIMS 4
Ca. € 60,-
4. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Simulation
Entwickler: Maxis
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung über Origin mit Kontenbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Objekte mit niedrigem Detailgrad, aber putzige Animationen
Sound: Die Figuren sprechen lustiges Kauderwelsch. Die unauffällige Musik ertönt fast nur in Menüs.
Steuerung: Unnötig versteckte Bedürfnisse, nicht überspringbares Tutorial und mehrere arg kleine Icons

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 1,8 GHz/Athlon 64 4000+, 2 GB RAM, Geforce 6600/Radeon X1300

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 0 Jahren
Nackte Tatsachen werden verpixelt, Sex findet als „Techtelmechtel" ausschließlich unter der Decke statt.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 56:00
Abseits manch einer verzögert nachladenden Textur nervte uns ein Bug, durch den sich ein schmutziger Teller nicht aufheben ließ.

PRO UND CONTRA
- ➕ Motivierend dank zahlloser möglicher Ziele und Belohnungen
- ➕ Zusehen macht viel Spaß
- ➕ Mächtige Editoren
- ➕ Etliche Möbel und Kleidungsstücke
- ➕ Glaubwürdige Emotionen
- ➕ Nachvollziehbares Sim-Verhalten mit Zufallsfaktor
- ➕ Viel Raum für lustige Situationen
- ➕ Praktisches Multitasking
- ➕ Etliche Fähigkeiten, Attribute und Freizeitaktivitäten
- ➕ Komfortable Galerie für Download von Häusern, Räumen und Sims
- ➕ Bessere Performance als in Teil 3
- ➕ Nachbarschaften lassen sich komplett ummodeln
- ➖ Kleine Gebiete, häufige Ladezeiten
- ➖ Viele fehlende Features (Kleinkinder, Pools, Verbrecher, Feuerwehr, Autos, freie Farbwahl)
- ➖ Launen wechseln zu einfach
- ➖ Kleinere Wegfindungsprobleme
- ➖ Teils unrealistisches Figurenverhalten (Kämpfe, Tod)
- ➖ Klickintensives Interface, das die wichtigen Bedürfnisse versteckt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Während die eigenen Truppen auf den Angriff vorbereitet werden, hat der Feind einen Mond auf uns „abgefeuert".

Wie in *Star Wars* kann man die mechanischen Planeten zu einer Superwaffe umbauen und damit ganze Welten auslöschen.

Planetary Annihilation

Von: Andreas Bertits

Ambitionierte, interplanetare Echtzeit-Strategie mit Startschwierigkeiten.

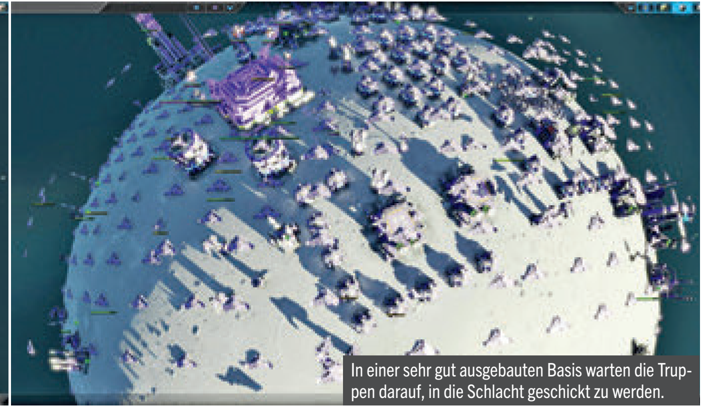
Schlachten um Planeten und komplette Sonnensysteme bietet das neue Echtzeit-Strategiespiel *Planetary Annihilation*. Als Anführer einer Roboter-Armee macht ihr euch auf, eine Galaxis zu erobern und kämpft dabei um ganze Planeten.

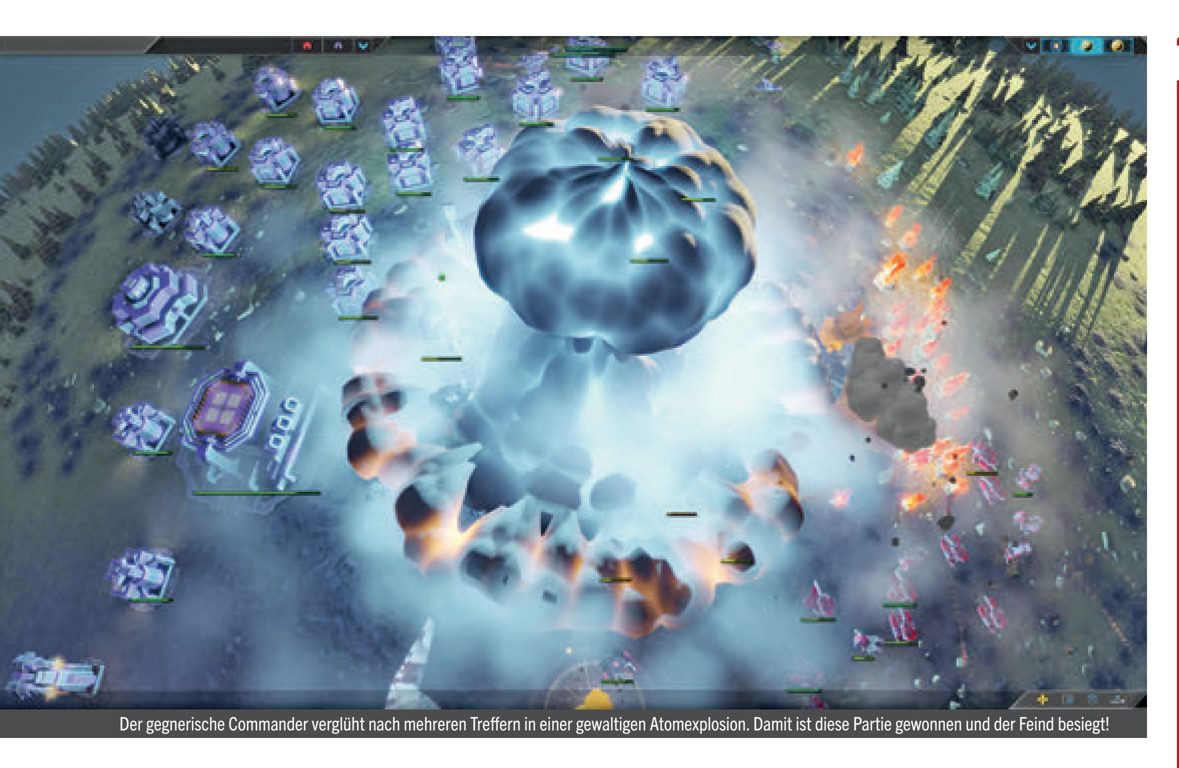
Wer die Nase voll davon hat, immer nur um einzelne Gebiete eines Planeten zu kämpfen, der bekommt mit *Planetary Annihilation* von Uber Entertainment die Möglichkeit, dies in einem etwas größeren Maßstab zu tun. Denn hier schickt Ihr eure Armeen in die Schlachten um Planeten, Sonnensysteme und eine Galaxis.

Roboter auf dem Vormarsch

Als wiedererwachter Roboterherrscher aktiviert sich sogleich euer Programm, nach anderen intelligenten Maschinen im All zu suchen und diese auszulöschen. Von eurem Startplaneten aus macht ihr euch also auf, die große Galaxis zu erkunden. Dazu reist ihr auf einer Sternenkarte von Sonnensystem zu Sonnensystem. Trefft ihr auf eine andere KI, dann kommt es zum Kampf. Ihr zoomt in das Sonnensystem und könnt hier auf einem Planeten euren Commander absetzen. Diesen gilt es um jeden Preis zu beschützen, denn sobald der Commander vernichtet wird, seid ihr besiegt. Um die Schlachten vorzubereiten, baut ihr, typisch für ein Echtzeitstrategiespiel, Rohstoffe ab und errichtet Bauwerke wie Fabriken oder Verteidigungs-


Herausgezoomt erhält man einen guten Überblick über die Truppen und Gebäude auf dem Planeten.


In einer sehr gut ausgebauten Basis warten die Truppen darauf, in die Schlacht geschickt zu werden.


Der gegnerische Commander verglüht nach mehreren Treffern in einer gewaltigen Atomexplosion. Damit ist diese Partie gewonnen und der Feind besiegt!

anlagen. Nun noch eine Armee aus Panzern, Schiffen und Flugzeugen zusammenstellen und es geht auf in den Kampf.

Sternengucker
Planetary Annihilation überzeugt nicht durch eine besonders komplexe Auswahl an Gebäuden oder Einheiten, sondern dadurch, dass ihr pro Schlacht einen – oder auch mehrere – Planeten erobern müsst. Die 3D-Ansicht erlaubt es euch, den gesamten Himmelskörper zu betrachten, herauszuzoomen und zu anderen Welten zu wechseln. Dadurch entsteht das epische Gefühl, eine komplette Galaxie erobern zu können.

Habt ihr eine Armee zusammengestellt und eure Basis gut gesichert, dann bewegt ihr eure Einheiten über den Planeten hin zu den Feinden oder transportiert sie mittels Schiffen oder Teleportern zur Welt, auf welcher sich der Gegner verschanzt hat. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip zeigt euch, welche Trupps gegen welche Gegner am effektivsten sind. Ihr benötigt also beispielsweise Land-gegen-Land-, Land-gegen-Luft- und Land-gegen-Wasser-Einheiten.

Da ihr um ganze Planeten kämpft, müsst ihr stets im Auge behalten, von wo aus die Feinde angreifen, was aufgrund der Steuerung etwas chaotisch wirken kann. Einmal um den Himmelskörper rotieren führt dazu, dass sich auch die Himmelsrichtungen ändern und man sich erst neu orientieren muss.

Schnell, schneller, vernichtet
Die Kämpfe sind spannend, taktisch und schnell. Sogar etwas zu schnell, da sich eure Einheiten bereits nach einem bis drei Treffern in Rauch auflösen. In größeren Schlachten, in denen man sehr viele Einheiten kommandieren muss, entsteht so schnell Chaos und es wird ungeheuer schwer, taktisch vorzugehen, weil die Einheiten viel schneller zerstört werden als man selbst darauf reagieren kann. Auch der Aufbau einer Basis und einer Armee geht flott von der Hand, vor allem, da die Rohstoffe in unendlichen Mengen vorhanden sind. Interessant wird es, wenn mehrere Planeten bei einem Kampf im Spiel sind. Dann müssen Einheiten zur anderen Welt transportiert werden oder man bringt im späteren Spielverlauf Düsen an einen Himmelskörper an, um diesen auf die feindliche Welt stürzen zu lassen. Besonders fesselnd ist es, eine Art Todesstern zu erschaffen, der mit seinem Laser einen Planeten kurzerhand pulverisiert. Dies zeigt, wie episch die Schlachten ausfallen können und bringt eine völlig neue Dimension ins Spiel.

In der von uns bei Release getesteten Version von *Planetary Annihilation* kann man im Einzelspieler-Modus nicht frei speichern. Wechselt ihr zu einem Planeten, speichert das Spiel automatisch. Da ihr eigentlich eine gesamte Galaxis erobern sollt und Kämpfe mehrere Stunden dauern können, eine völlig unverständliche Entscheidung vonseiten der Entwickler. Zudem laufen Multi- und Single-Player online ab, was dazu führt, dass es selbst im Einzelspieler-Modus zu Lags und Verbindungsabbrüchen kommen kann. Offenbar sind die momentan verfügbaren Server auch der Menge an Spielern nicht gewachsen, denn häufige Zeitlupen-Effekte sollen die Synchronisierung der Server gewährleisten, doch diese kommen aktuell etwas zu oft vor und hemmen den gesamten Spielfluss. Hinzu kommt, dass das Spiel nur auf Englisch spielbar ist. Glücklicherweise müssen nicht viele Texte gelesen werden.

Fokus auf Mehrspieler
Die Serverlags gehen natürlich auch im Multiplayer-Modus, in dem ihr gegen bis zu neun andere Spieler antretet, sehr auf die Nerven. Auch Bugs trüben den Gesamteindruck momentan noch. So verschwinden hin und wieder die Menüs im Spiel, was einen dazu zwingt, neu zu starten; oder Truppen reagieren erst nach mehrmaligem Klicken auf Befehle – tödlich

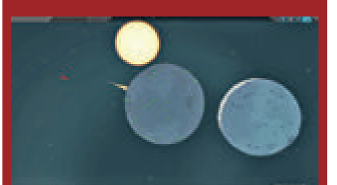
SUPERWAFFEN

Superwaffen gehören zu den Highlights von *Planetary Annihilation*.

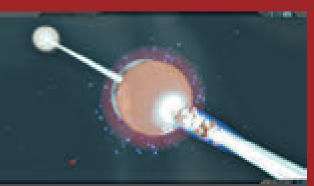
Den Gegner nicht nur zu besiegen, sondern ihn zu vernichten und zu pulverisieren, zu atomisieren und ganze Planeten zu Sternenstaub zu verarbeiten ermöglichen euch die Superwaffen, von denen ihr in *Planetary Annihilation* gleich mehrere einsetzen könnt.


Eine der Superwaffen ist eine Atomrakete, welche gleich einen ganzen Bereich mit feindlichen Einheiten ausradiert.

Nuklearwaffen sind eine gute Möglichkeit, um gleich eine große Armee und mehrere Gebäude eines Gegners zu vernichten. Dies ist eine der Optionen, die Partie sehr schnell für sich zu entscheiden. Atombombe abfeuern, Explosion bewundern, Sieg feiern. Wer braucht schon Truppen?


Mit einem Raketenantrieb ausgestattet, kann man Monde und Planeten mit feindlichen Welten kollidieren lassen.

Wer es etwas spektaktulärer möchte, der montiert Düsen an einen Mond, Planeten oder Asteroiden und schickt diesen dann auf einer bestimmten Bahn zu einer der Welten des Feindes. Wenn dieser nicht schnell genug evakuiert, wird sein Planet zu einem Häufchen Staub zermalmt – der Raketenplanet allerdings ebenfalls.

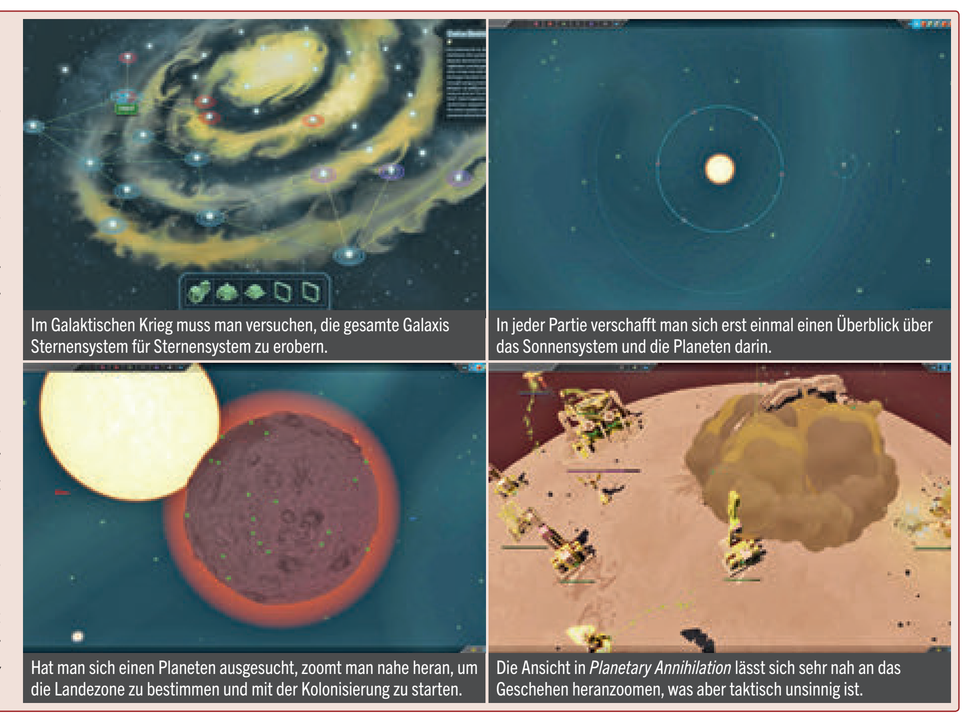

Der planetare Laser erlaubt es, einen ganzen Planeten mit nur einem Schuss zu vernichten!

Darth Vader lässt grüßen: Errichtet ihr einen planetaren Laser auf einem der Metallplaneten, denn habt ihr die Möglichkeit, die Heimatwelt eures Feindes mit nur einem einzigen Schuss komplett zu vernichten. Ihr solltet es also erst gar nicht so weit kommen lassen und euren Gegner davon abhalten!

ZOOM, ZOOM

Das geradezu epische Gefühl, sich tatsächlich in einer Galaxis zu befinden, verschafft euch der fantastische Zoom in *Planetary Annihilation.*

Im Galaktischen Krieg des Einzelspieler-Modus seht ihr zunächst eine Galaxis, die aus mehreren Sonnensystemen besteht. Ihr wählt nun ein System aus, das ihr anfliegen wollt. Habt ihr es erreicht, seht ihr dieses Sternensystem mit Sonne und Planeten. Hier könnt ihr nun per Mausrad näher heranzoomen. Dies geschieht völlig stufenlos und die einzelnen Planeten werden immer größer, je näher ihr an sie herangeht.
Schließlich entscheidet ihr euch für einen der Planeten und zoomt noch weiter an diesen heran, bis er den gesamten Bildschirm ausfüllt. In dieser Ansicht habt ihr einen guten Überblick über die Ressourcen und später auch über eure Einheiten und Gebäude. Doch ihr dürft noch näher an das Geschehen zoomen. So nah, dass ihr beinahe mit eurer virtuellen Nase den Boden berührt, was zwar spielerisch nicht allzu viel Sinn ergibt, aber optisch sehr spektakulär wirkt und die epische Atmosphäre von *Planetary Annihilation* unterstützt.



Im Galaktischen Krieg muss man versuchen, die gesamte Galaxis Sternensystem für Sternensystem zu erobern.

In jeder Partie verschafft man sich erst einmal einen Überblick über das Sonnensystem und die Planeten darin.

Hat man sich einen Planeten ausgesucht, zoomt man nahe heran, um die Landezone zu bestimmen und mit der Kolonisierung zu starten.

Die Ansicht in *Planetary Annihilation* lässt sich sehr nah an das Geschehen heranzoomen, was aber taktisch unsinnig ist.

für jeden Kampf. Ebenfalls einen etwas bitteren Geschmack hinterlässt die Entscheidung der Entwickler, einige Features erst nach Release einzufügen, darunter beispielsweise die Möglichkeit, eigene Asteroidengürtel zu erschaffen.

Mehr Spieler, mehr Spaß
Der Multiplayer-Modus stellt das eigentliche Highlight von *Planetary Annihilation* dar. Zwar kämpft ihr hier „nur" in einem von euch ausgewählten System und nicht um eine komplette Galaxis, durch die Dynamik zwischen den Spielern entstehen abwechslungsreiche und interessante Situationen. Wer schließt sich mit wem zusammen? Habt ihr einen Partner, könnt ihr auch Megabasen bauen, um euch zu zu einer Einheit zusammenzuschließen. Dabei ist es wichtig, vorher schon die Positionen der jeweiligen Stützpunkte zu bestimmen, sodass man einerseits gut zueinander findet, andererseits aber gleich von Beginn an einen großen Teil des Planeten abdeckt und kontrolliert. Die grandiosen Überwaffen, wie Planeten als Rammböcke zur Kollision zu nutzen, sind im Multiplayer schwer umzusetzen, da dies natürlich jeder Spieler versucht und man die Gegenspieler davon abhalten will, diese Pläne umzusetzen. Tut ihr das aber nicht, verwandelt sich das Spiel in eine öde Abfolge von Superwaffen-Einsätzen. Wem die Auswahl an Systemen nicht genug ist, der bastelt sich über den Systemdesigner ein eigenes Sonnensystem, in dem er sich dann spannende Gefechte liefern kann.

Noch nicht fertig
Auch wenn *Planetary Annihilation* eine neue Dimension in das Echtzeit-Strategie-Genre bringt, sich sehr flott spielt und auch grafisch aufgrund des besonderen Stils einen stimmigen Eindruck hinterlässt, bemerkt man aktuell doch recht schnell, dass man mit bestimmten Strategien direkt weit kommt. Wer gleich von Beginn an eine Armada an Kampffliegern oder sogenannten Dox-Robotern erstellt, sichert sich sehr häufig den Sieg, wodurch viele Partien ähnlich ablaufen. Ein weiterer Wermutstropfen ist, dass auch das Terrain so gut wie keine taktische Rolle spielt – bedenkt man jedoch

SYSTEMDESIGNER

Mit dem Systemdesigner seid ihr in der Lage, euch eigene Sonnensysteme zu erschaffen, um dort gegen andere Spieler zu kämpfen.

Planetary Annihilation wird mit einigen vorgefertigten Sternensystemen geliefert, in denen ihr euch spannende Multiplayer-Gefechte liefern könnt. Doch es ist mit dem Systemdesigner auch möglich, eigene Sonnensysteme zu erschaffen. Dazu wählt ihr die verschiedenen Planeten aus, welche den Stern umkreisen sollen. Auch der Orbit und der Abstand zur Sonne und den anderen Planeten spielt eine Rolle. Monde dürfen ebenso platziert werden. Dabei solltet ihr taktisch vorgehen, um interessante strategische Optionen zu ermöglichen.



Wie euer eigenes Sonnensystem aussehen soll, das bestimmt ihr mit dem Systemdesigner selbst.



Die Schlachten in *Planetary Annihilation* laufen schnell ab. Etwas zu schnell, weil die Einheiten kaum Treffer aushalten.

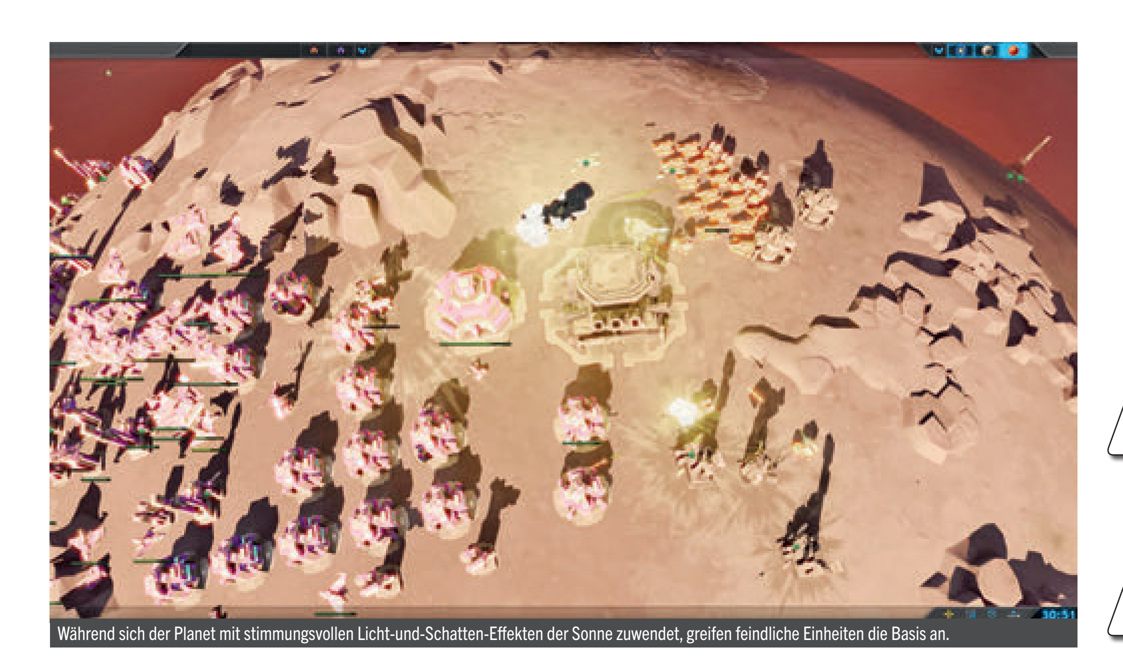
MEINE MEINUNG | *Andreas Bertits*

„Wer zu früh kommt, den bestraft das Leben.“

Bei jeder Partie *Planetary Annihilation* blutet mir das Herz. Immer wieder schreit einem das ambitionierte Spiel das Wort „unfertig“ ins Gesicht. Der Stand der Server mit den teilweise unsäglichen Lags, einige nervige Bugs, die fehlenden Features und auch die Kämpfe, die in größeren Schlachten kaum taktische Entscheidungen zulassen, stehen ganz dick auf der Contra-Seite. Dem gegenüber steht die epische Art des Spiels, Schlachten in einem gesamten Sonnensystem auszutragen. Der stufenlose Zoom erschafft ein großartiges Gefühl, interplanetare Kriege auszufechten. Hinzu kommen die grandiosen Ideen, wie etwa Planeten als Rammböcke zu benutzen. Im aktuellen Zustand macht *Planetary Annihilation* durchaus Spaß, wenn es mal rund und stabil läuft, dennoch ist es schade, dass die Entwickler den Gesamteindruck durch eine viel zu frühe Veröffentlichung stark getrübt haben.

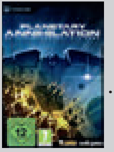
die dürftige Wegfindung, bei der Einheiten an jedem Felsen kleben bleiben, könnte man darüber allerdings auch froh sein. Schade auch, dass sich Einheiten nicht verbessern lassen.

Bekommen die Entwickler zumindest die Serverprobleme und Bugs in den Griff und fügen schnell eine freie Speicherfunktion ein, kann man *Planetary Annihilation* trotz aller Mankos jedem Echtzeit-Strategiefan empfehlen. Denn die vielen Ideen und die Möglichkeit von interplanetaren Kämpfen gab es bisher so noch nicht im Genre. Dies sollte man erlebt haben – und 28 Euro sind zudem ein fairer Preis. ❑



Während sich der Planet mit stimmungsvollen Licht-und-Schatten-Effekten der Sonne zuwendet, greifen feindliche Einheiten die Basis an.

PLANETARY ANNIHILATION



Ca. € 28,-
5. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Uber Entertainment
Publisher: Uber Entertainment
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Bindung an euren Steam-Account. Zum Spielen ist eine dauerhafte Internetverbindung nötig, sogar im Einzelspieler-Modus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmige Lichteffekte, aber detailarme Texturen und Objekte.
Sound: Bombastischer Soundtrack und passende Sound-Effekte.
Steuerung: Standard-Strategie-Steuerung, mit der man sich schnell zurechtfindet.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch oder Teamkämpfe um ganze Sonnensysteme
Zahl der Spieler: 2 bis 10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 2 GB HD, Internetverbindung
Empfehlenswert: Intel Quad Core, 8 GB RAM, Grafikkarte mit 2 GB RAM, Breitband-Internetverbindung

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Alle Einheiten sind Roboter; es gibt kein Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: V. 71729
Spielzeit (Std.:Min.): 38:45
Bugs, Balancing-Probleme und zum Teil schwere Server-Lags zeigen den unfertigen Zustand des Spiels. Abstürze gab es allerdings keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Galaktische Kriege, flotte Kämpfe
- ➕ Komplette 3D-Planeten
- ➕ Schneller Basisaufbau
- ➕ Spektakuläre Superwaffen
- ➕ Technisch beeindruckende Szenen und Perspektiven
- ➖ Schlechte Wegfindung der Einheiten
- ➖ Einheiten werden zu schnell zerstört
- ➖ Terrain spielt kaum eine Rolle
- ➖ Keine Einheiten-Upgrades
- ➖ Serverprobleme (Lags), einige Bugs
- ➖ Kein freies Speichern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**



Die Untoten werden in simplen Minispielen erledigt: Meist genügt ein Klick. Spannend sind diese Zusammentreffen dennoch.

Zwei knifflige Entscheidungen in Episode 5 münden in fünf drastisch unterschiedlichen Endsequenzen.

In seinen temporeichen Action-Szenen setzt das Spiel auf anspruchslose Quick-Time-Events.

◄ Clementine verliert viel von ihrer Unschuld aus Staffel 1. Das miterleben zu müssen, bricht einem immer wieder das Herz.

Offiziell gibt es keine deutschen Untertitel. Eine Fan-Übersetzung findet ihr auf www.schote.biz.

Viele Szenen erzeugen Abscheu durch ihre eindringliche Gewaltdarstellung. *The Walking Dead* ist nichts für Kinder!

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

The Walking Dead: Season 2

Von: Peter Bathge

Kleines Mädel, große Verantwortung: Wie Clementine Teil 2 des Pseudo-Adventures vor der Mittelmäßigkeit rettet.

Die größte Stärke der zweiten Staffel von *The Walking Dead* ist ihr größter Fehler. Die fünf Folgen und acht Stunden lange Fortsetzung von Telltales Zombie-Saga reißt einen nämlich nur dann in gewohnter Weise mit, wenn sich die Entwickler auf das gelungene Debüt-Spiel im erwachsenen Comic-Universum (PCG-Wertung in Ausgabe 1/13: 85) beziehen. Wenn ein zurückgekehrter Charakter im Mittelpunkt steht oder der Spieler ein emotionales Flashback erlebt, leiden wir vor dem Monitor wieder genauso mit wie damals, als wir mit Lee die hoffnungslose Aufgabe übernahmen, eine Gruppe Überlebender und das kleine Mädchen Clementine vor den drastischen Auswirkungen einer Zombie-Apokalypse zu beschützen. Auf sich allein gestellt, kommen *Season 2*, seine zahlreichen neuen Figuren und zuweilen unlogisch verwobenen Handlungsstränge aber mehr als einmal ins Straucheln. Zum Glück ist jemand da, der das Spiel immer wieder auffängt: Clementine, das nunmehr spielbare Mädel aus Staffel 1, hält nicht nur die neue Gruppe Überlebender, sondern auch die holprige Erzählung meisterhaft zusammen.

Neue, uninteressante Gesichter

Clementine ist die eine Konstante im Spiel. Ihre Entwicklung vom verängstigten Waisenkind zur abgebrühten Gruppenführerin regt zum Mitfiebern an. Um sie herum hat Telltale einen komplett neuen Cast aufgebaut. Die ersten drei Episoden bombardieren euch mit einer Unmenge an neuen Namen, die es sich zu merken gilt. Das fällt jedoch schwer, denn sonderlich einprägsam sind nur die wenigsten der Neuzugänge. Es ist bezeichnend, dass die emotionalsten Momente im Zusammenhang mit einer Person stehen, die Spieler bereits aus


Kaum eine der vielen neuen Figuren bleibt einem so stark im Gedächtnis wie Lee oder Kenny aus Staffel 1.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Routinierte Fortsetzung mit kleinen Mängeln, aber imposanter Heldin"

The Walking Dead ist eine Serie, fast so wie sie mit großem Erfolg im Fernsehen laufen. Da ist es nur konsequent, dass sich die Macher nach der bahnbrechenden ersten Staffel beim nächsten Teil erst mal eine kreative Auszeit nehmen – kennt man ja so auch aus dem TV. Die Riege der Schauspieler … äh, Figuren war dieses Jahr einfach nicht so gut wie im letzten Jahr, der Story fehlte es zuweilen an Brisanz und die Ereignisse besaßen fast alle eine vage Vertrautheit. Und doch lege ich jedem *The Walking Dead*-Fan den Kauf von *Season 2* ans Herz. Ein Grund dafür ist Clementine. Der andere sind die Qualitäten, die schon *Season 1* groß gemacht haben und die – leicht verwässert – auch die zweite Staffel auszeichnen. Und jetzt hätte ich gerne so schnell wie möglich den Nachfolger. Wie die Entwickler wohl die fünf Enden unter einen Hut bringen?

Season 1 kennen. Beim Rest handelt es sich größtenteils um Mitläufer, die lange furchtbar eindimensional in ihrer Motivation bleiben. Erst ganz zum Schluss gewinnen die Gruppenteilnehmer im Rahmen eines bittersüßen Sit-ins am Lagerfeuer an Tiefe. Aber selbst so handeln manche Figuren in Episode 5 äußerst unglaubwürdig. Mehr als einmal wirkt es so, als würde Telltale die Gesetze der Logik verbiegen, um den gewünschten Handlungsverlauf sicherzustellen. Da spielt es auch keine Rolle, wie ihr euch zuvor in wichtigen Entscheidungsmomenten verhalten habt. Es spricht Bände über die Qualität der allgegenwärtigen Dialoge, dass einen diese Wendungen trotzdem so emotional mitnehmen wie kaum ein anderes Spiel, Logikfehler hin, oberflächliche Charakterentwicklung her.

Gut, aber nicht genial

Season 2 erzählt eine lineare Geschichte über das Erwachsenwerden, unterteilt in brisante Situationen, die Clementines tragisch mitanzusehenden Wandel zu einer gereiften, ihrer kindlichen Naivität beraubten Figur befeuern. Sie ist ohne Frage einer der bis dato interessantesten Protagonisten in einem Computerspiel.

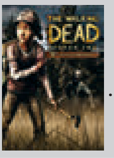
Im Vergleich dazu fällt umso stärker auf, wie dumm und selbstsüchtig sich ihre vermeintlich erwachsenen Kameraden verhalten. Sie zanken sich wie kleine Kinder und treffen fragwürdige Entscheidungen. Die Spannungen verschärfen sich gegen Ende der Staffel und streben auf einen dramatischen Höhepunkt zu, der in einer von fünf Endsequenzen resultiert. Einige davon sorgen wieder für einen Kloß im Hals, sind aber letztlich nicht ganz so brillant wie der Abschluss der ersten Staffel.

Bevor es so weit ist, gibt es zudem ungewohnten Leerlauf zu ertragen – die Qualität der Episoden schwankt stark. Folge 3 zum Beispiel scheut sich nicht davor, Clementine als einzige klar denkende Person mit nichtigen Besorgungen zu betrauen. Das Tempo kommt so beinahe zum Erliegen und viele Abläufe fühlen sich formelhaft an, weil sie dem Spieler aus der ersten Staffel vertraut sind. Gerettet wird die Fortsetzung von ihrer düsteren, hoffnungslosen Atmosphäre und der atemlosen Spannung beim Spieler, wenn Clementine vor einer Zombiehorde flieht oder das Leben eines der dumpfbackigen Nebencharaktere in Gefahr ist.

Spielerisch reduziert

Rätsel, die mehr als zwei Klicks erfordern? Locations mit mehr als fünf Hotspots? So was gibt's in *Season 2* nicht! Meist verläuft das Spiel wie auf Schienen und leitet euch geschickt von einem Gespräch zum nächsten. Zwischendrin müsst ihr in semiautomatisch ablaufenden Sequenzen minimale Tasteneingaben vornehmen. Das ist alles furchtbar simpel und stellt niemanden vor Probleme, fügt sich aber gut in den Erzählfluss ein. Nichts lenkt vom wichtigsten Part des Spiels ab: der Story. ❑

THE WALKING DEAD: SEASON 2



Ca. € 23,-
26. August 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung und Kontobindung per Steam oder Telltale-Webseite

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schmutziger Comic-Stil, der sehr stimmig wirkt, trotz Detailarmut
Sound: Bis in die Nebenrollen exzellent vertont; aufwühlender Soundtrack
Steuerung: Gut mit WASD und Maus, mit Gamepad etwas geschmeidiger

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-CPU mit 2 GHz, 3 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Heftige Gewaltdarstellung trotz Comic-Stil. Es wird verstümmelt und getötet, Menschen sterben genauso wie grausig verweste Untote. Selbst Kindern wie Protagonistin Clem wird Gewalt angetan. Die Brutalität ist aber nie nur ein billiger Schaueffekt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00
Wir spielten alle Episoden einmal durch. Dabei kam es lediglich zu minimalen Clipping-Fehlern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dichte, oftmals hoffnungslose Atmosphäre
- ➕ Emotionale Szenen, die einen schlucken lassen
- ➕ Zupackende, aber verletzliche Protagonistin
- ➕ Episode 5 als dramatischer Höhepunkt
- ➕ Gut geschriebene, toll vertonte Multiple-Choice-Dialoge
- ➕ Packende Inszenierung mit geschickt gesetzten Tempowechseln
- ➕ Ende abhängig von euren Entscheidungen
- ➕ Bittersüßer Humor
- ➖ Farblose Nebencharaktere
- ➖ Gelegentliche Logikfehler
- ➖ Episode 3 als vor sich hin plätschernder Tiefpunkt
- ➖ Stellenweise formelhafter Aufbau mit sich ähnelnden Szenarios
- ➖ Größtenteils linearer Spielablauf, trotz Entscheidungsmomenten
- ➖ Minimalistische, sehr seltene Rätsel; kaum Bewegungsfreiheit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**







1. Die sechs düsteren Kriminalfälle treffen mit ihrer Mischung aus Morden, Vertuschung und mysteriösen Umständen ziemlich genau den Nerv der Buchvorlagen.

2. Doktor Watson ist zwar allgegenwärtig, für die Lösung der Rätsel kommt er aber kaum zum Einsatz.

3. Dank Unreal Engine 3 ist *Crimes & Punishments* das bislang schönste Sherlock-Abenteuer.

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

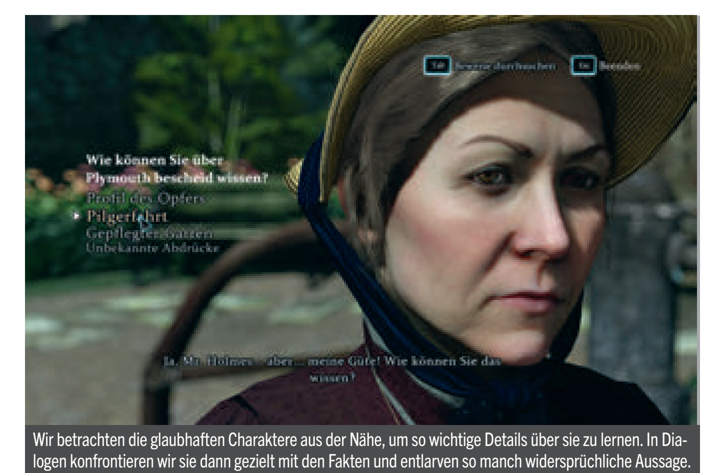
Von: Felix Schütz

Die Indizien sprechen für sich: Dieser Holmes hat sich nur grafisch weiterentwickelt.

Es ist Frogwares siebter Versuch, ein großes Abenteuer rund um den berühmten Detektiv auf die Beine zu stellen. Dabei hat das ukrainische Entwicklerteam einigen Mut bewiesen und nicht nur auf eine neue Engine umgesattelt, sondern auch inhaltlich viel geändert. Geholfen hat's jedoch wenig – es ist wieder nur ein solides Spiel geworden.

Der neue, brave Holmes

Auch *Crimes & Punishments* orientiert sich wieder an Arthur Conan Doyles legendären Buchvorlagen, allerdings gibt sich der Held längst nicht so charismatisch wie im Original. Von seiner ansteckenden Begeisterung, dieser an Besessenheit grenzenden Genialität, die Holmes beim Ermitteln an den Tag zu legen pflegt, ist hier wenig zu spüren – dafür ist er die meiste Zeit einfach zu ruhig, besonnen und höflich. Schade! Denn in seltenen Szenen blitzen Holmes exzentrische Züge durch, etwa wenn er aus Langeweile eine Bienenkolonie in seinem Zimmer züchtet oder bei einem chemischen Experiment beherzt einen Schluck aus dem Reagenzglas nimmt, sehr zum Entsetzen von Doktor Watson. Gute Ansätze, aus denen die Autoren aber nicht genug machen!



Wir betrachten die glaubhaften Charaktere aus der Nähe, um so wichtige Details über sie zu lernen. In Dialogen konfrontieren wir sie dann gezielt mit den Fakten und entlarven so manch widersprüchliche Aussage.

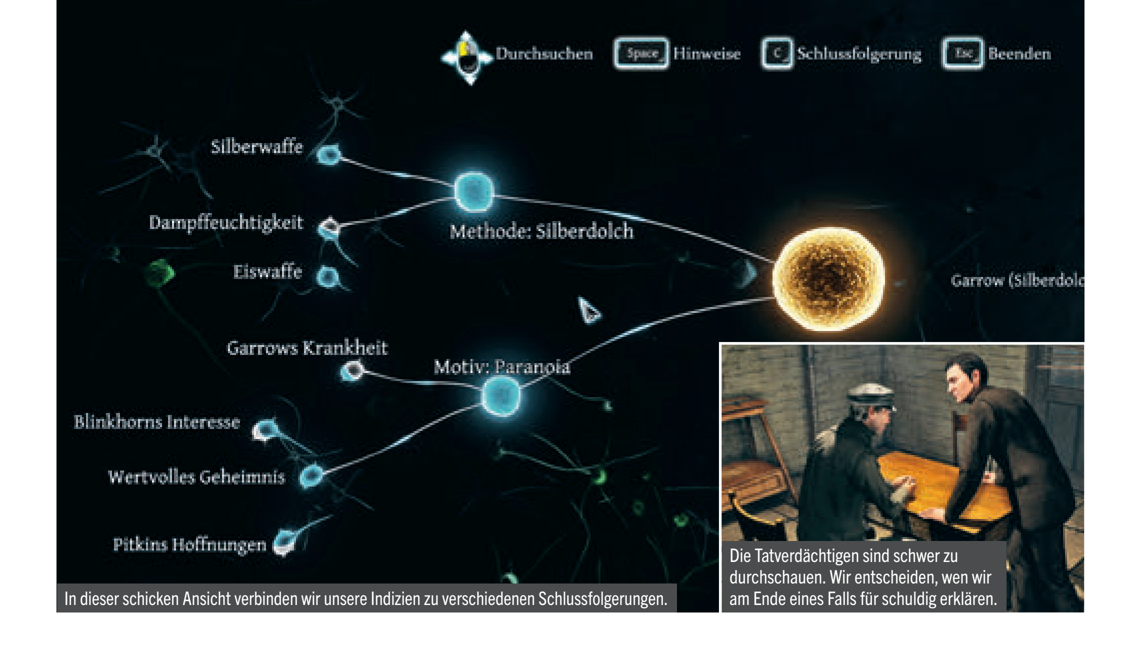
Mehr wäre mehr gewesen

Diesmal hat Holmes nicht einen großen, sondern nur sechs kleine Fälle zu lösen. Diese Kurzgeschichten von je zwei bis drei Stunden Spielzeit sind zwar originell geschrieben, aber leider in keinster Weise miteinander verknüpft. Das schmälert die Spannung. Denn egal ob wir einen Mord in einer Gartenhütte untersuchen, einem verschwundenen Zug nachjagen, in einer Therme uralte Grabkammern freilegen oder in Gewächshäusern einer Giftspur folgen, wir haben es aufgrund der kurzen Erzähldauer jedes Kapitels nur mit wenigen Charakteren und Umgebungen zu tun. Außerdem gibt es kaum spannende Wendungen und aufregend geschnittene Zwischensequenzen bekommt man auch nur höchst selten zu sehen.

Dabei stehen gerade die wenigen Charaktere im Mittelpunkt des Spiels: Bis zuletzt lässt man uns im Ungewissen darüber, wer das Verbrechen begangen haben könnte und wer von den Verdächtigen etwas zu verbergen hat. Das ist nicht nur dem soliden Skript, sondern auch der glaubhaften Figurendarstellung zu verdanken: Erstmals kommt in einem Frogwares-Spiel die Unreal Engine 3 zum Einsatz. Das erlaubt schön detailreiche Charaktermodelle und aufwendige Texturen. Zudem bewegen die Figuren ihre Lippen synchron zur gelungenen englischen Sprachausgabe. Stimmungsvoll! Eine deutsche Vertonung hat man sich jedoch gespart, nur die Texte und Untertitel wurden übersetzt.

Wahrheit ist Auslegungssache

Die gelungenen Charaktere führen uns zum interessantesten Part: der

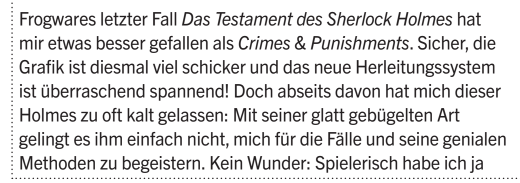


In dieser schicken Ansicht verbinden wir unsere Indizien zu verschiedenen Schlussfolgerungen.

Die Tatverdächtigen sind schwer zu durchschauen. Wir entscheiden, wen wir am Ende eines Falls für schuldig erklären.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Klarer Fall: Schöne Grafik und ein cooles Beweisesystem trösten nicht über Rückschritte hinweg."



Frogwares letzter Fall *Das Testament des Sherlock Holmes* hat mir etwas besser gefallen als *Crimes & Punishments*. Sicher, die Grafik ist diesmal viel schicker und das neue Herleitungssystem ist überraschend spannend! Doch abseits davon hat mich dieser Holmes zu oft kalt gelassen: Mit seiner glatt gebügelten Art gelingt es ihm einfach nicht, mich für die Fälle und seine genialen Methoden zu begeistern. Kein Wunder: Spielerisch habe ich ja nicht mehr zu tun als vordefinierte Eingaben abzuarbeiten – nach zwei bis drei Stunden habe ich dann alle Hinweise in jedem der kleinen Levels gesammelt und muss nur noch den Täter bestimmen. Anschließend geht's zur nächsten Geschichte – ohne dass dazwischen echte Spannung oder Dramatik aufgekommen wäre. Alles in allem ist das zwar trotzdem noch ein solider, meist unterhaltsamer Holmes – aber eben kein großartiger.

Beweisführung. Indem wir Spuren sichern und Details erfragen, werden wichtige Indizien gesammelt. Die entscheidenden Punkte landen dann in einer schicken Übersicht, wo wir sie zu Beweisketten verknüpfen, die uns am Ende den Schuldigen liefern. Der Clou: Manche Details lassen sich auf zwei Arten auslegen. Der Gärtner war am Tatort? Verdächtig! Aber macht ihn das gleich zum Mörder? Oder war er nur zur falschen Zeit am falschen Ort? Je nachdem, wie wir die Lage interpretieren, ergeben sich Zusammenhänge und Widersprüche. Am Ende können wir dann zwischen mehreren Figuren wählen und ihnen die Schuld zuweisen. Dabei entscheidet einzig unser Bauchgefühl. Ob wir aber auch richtig lagen, verrät uns das Spiel erst, nachdem wir den Fall abgeschlossen haben – und es bietet uns dann netterweise an, noch mal zur letzten Entscheidung zurückzuspringen, um einen anderen Täter zu bestimmen. Prima! Nebenbei entscheiden wir auch, ob wir den Schuldigen der Polizei ausliefern oder ihn laufen lassen – eine solche moralische Entscheidung hat spielerisch zwar keine Auswirkung, passt aber gut zu Holmes eigenwilligem Wesen.

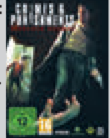
Detektiv spielen für Anfänger

Die übrige Ermittlungsarbeit ist dagegen leider arg simpel geraten. Aus der Verfolger- oder Ego-Ansicht steuern wir Holmes durch hübsch gestaltete, aber meist eng abgesteckte Areale, in denen wir nur wenig selbst erkunden dürfen. Haben wir alle Hinweise entdeckt, weist uns das Spiel deutlich darauf hin – so verpassen wir nichts Wichtiges. Trotzdem müssen wir für unsere Aufgaben häufig zwischen den Locations hin und her wechseln, das sorgt für viele Ladeunterbrechungen. Ärgerlich: Obwohl der Hersteller das Spiel mit Screenshots bewirbt, auf denen zig Figuren zu sehen sind, trifft man im Spiel nur auf wenige NPCs. Die meisten Orte wirken geradezu ausgestorben – da verspricht die Werbung mehr, als das Spiel zu bieten hat.

Die weitläufigeren London-Abschnitte aus dem Vorgängerspiel wurden ebenso gestrichen wie die Point&Click-Eingaben; man steuert nun entweder mit Maus und Tastatur oder per Gamepad. Auch der spielerische Anspruch wurde im Vergleich zum Vorgänger zurückgefahren: Freiheiten haben wir bei unseren Untersuchungen nicht, Minispiele sind oft in Rekordzeit gelöst und selbst Inventargegenstände wählt das Spiel einfach automatisch aus. Trotzdem gibt's immer wieder interessante, spielerische Ansätze: So müssen wir etwa anhand einer Zeitleiste einen Mordfall rekonstruieren oder dank Holmes Vorstellungskraft mögliche Fluchtwege in einem Haus ausmachen und verbarrikadieren, damit wir dort später ein paar Gauner schnappen können. Aus diesen Ideen hätte man zwar noch mehr machen können, doch sie sorgen zumindest für genügend Abwechslung.

Leider darf der treue Doktor Watson in *Crimes & Punishments* kaum mehr tun, als Holmes artig hinterherzudackeln. Er hat keine nützlichen Hinweise parat und kommt überhaupt nur einmal für die Lösung eines Schalterrätsels zum Einsatz. Ansonsten wird seine Figur auf einfältiges Nachfragen reduziert, hin und wieder versperrt er uns sogar den Weg. Zum Vergleich: Selbst Holmes verlässlicher Hund Toby, der diesmal in zwei kurzen Abschnitten spielbar ist, hat relevantere Auftritte als der verschmähte Doktor Watson – dadurch vergeudet Frogwares viel spielerisches Potenzial, von erzählerischen Möglichkeiten mal ganz zu schweigen. ❑

SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS



Ca. € 40,-
29. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Focus Home/Koch Media
Sprache: Engl. Sprecher, dt. Untertitel
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atmosphärische, aber leblose Levels. Die Texturen und Charaktere sind für ein Adventure hübsch detailliert, aufpoppende Details stören hin und wieder das Gesamtbild.
Sound: Gute englische Sprecher und eine passende Musikuntermalung.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur oder einem Gamepad spielbar. Die Ego-Ansicht spielt sich gut, die Verfolgerperspektive ist dafür zu träge.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista oder höher, Dual Core CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Radeon HD 3850/ Geforce 8600 GTS, 14 GB Festplatte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Krimi-Geschichten handeln häufig von Morden. Für manche Fälle müssen wir Leichen untersuchen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review Code (keine Retail)
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
2 bis 3 Stunden Spielzeit fallen pro Fall an. Das Spiel lief im Test bugfrei.

PRO UND CONTRA

- + Interessante Nebenfiguren, die uns lange im Ungewissen lassen
- + Gute, zeitgemäße Grafik
- + Detailreiche Gesichter
- + Gute englische Sprecher
- + Lippensynchrone Sprachausgabe
- + Cooles Beweisführungsmenü
- + Einsteigerfreundlich
- + Minispiele sind optional
- + Atmosphärische Soundkulisse
- + Sechs abwechslungsreiche Fälle
- − ... die aber nicht verbunden sind – man erlebt nur Kurzgeschichten
- − Moralische Entscheidungen haben daher keine Konsequenzen
- − Aalglatter, unaufgeregter Holmes (fast) ohne Ecken und Kanten
- − Kaum Spannung oder richtig dramatisch inszenierte Momente
- − Detektivarbeit fällt arg simpel aus
- − Meist eng abgesteckte Locations
- − Häufige Ladezeiten beim Reisen
- − Durchweg leblose Levels
- − Keine deutsche Sprachausgabe
- − Kein Point&Click-Interface mehr

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

Punktladung: Im New Yorker Hafen geht es nicht nur sehr eng zu, es gibt auch noch Gegenverkehr. Dennoch konnten wir unseren Kahn aus der zweitgrößten Schiffsklasse dort problemlos einparken.

Die Ein- und Ausparkmanöver in Häfen können in Form eines Minispiels manuell durchgeführt werden. Ein Teil der Häfen ist durch Sehenwürdigkeiten leicht zu erkennen.

Transocean: The Shipping Company

Von: Wolfgang Fischer

Schiff ahoi: Nie war es einfacher, ein globales Unternehmen aufzubauen und zu führen!

In der Wirtschaftsimulation von Publisher Astragon und dem neuen Entwicklerstudio Deck 13 Hamburg werden keine kleinen Brötchen gebacken: Das große Spielziel von *Transocean* ist nicht weniger als die Erschaffung eines weltweit operierenden Reederei-Imperiums. Dabei beginnt die Geschichte eures Aufstiegs zum Industriemagnaten durchaus bescheiden. Ein Investor streckt euch ein paar Millionen vor, mit denen ihr euch gerade mal einen reparaturbedürftigen alten Kahn leisten könnt, der dann im europäischen Heimathafen eurer Wahl auf euch wartet.

Einfacher Einstieg

Jetzt geht's richtig los: Aus einer Liste mit Aufträgen wählt ihr euch einen passenden aus. Passend bedeutet: bringt ordentlich Geld ein und ist bei Höchstgeschwindigkeit mit dem zur Verfügung stehenden Tankvolumen innerhalb der Zeitvorgabe zu schaffen. Im Zielhafen beginnt nach Betankung eures Kahns das Ganze von vorne. Habt ihr nach ein paar Aufträgen genug Geld gescheffelt, lohnt es sich, dies in die Aufwertung von Komponenten eures Schiffs oder in dessen Reparatur zu investieren. Wieder etwas später folgt die Anschaffung von Schiff Nummer 2. An diesem einfachen Schema ändert sich im ganzen Spielverlauf praktisch nichts. Etwas Abwechslung bieten Firmenaufträge, die sich über mehrere Monate Spielzeit erstrecken und erfordern, dass ihr eine gewisse Menge Waren in einem festgelegten Zeitraum von A nach B liefern sollt. Habt ihr alle europäischen Häfen einmal angesteuert, dürft ihr künftig weltweit eure Geschäfte tätigen. So richtig Spaß macht das aber erst, wenn ihr über eine Flotte verfügt, die schnell genug große Distanzen bewältigen kann.

In null Komma nichts zum erfolgreichen Unternehmen

Neben dem lieben Geld bestimmt noch ein weiterer Faktor die Entwicklung eurer Reederei: euer Ansehen! Ihr steigert euren Ruf durch positive Aktionen wie die zeitgerechte Ablieferung von Terminaufträgen, Instandhaltung eurer Flotte, gute

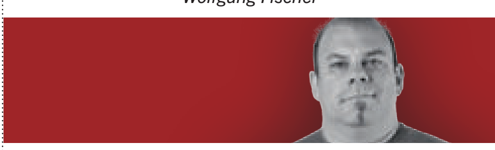


Über die Weltkarte könnt ihr die Routen eurer Schiffe verfolgen, ihren Status überprüfen und ihre Geschwindigkeit anpassen.

Die Aufwertung von Schiffen ist kostspielig, aber auch dringend notwendig für den schnellen, sicheren und reibungslosen Transfer von Gütern über die Weltmeere.

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer



„Ordentliche, aber viel zu simple Wi-Sim im Stil des Klassikers *Ports of Call*"

Anfangs macht *Transocean* durchaus Spaß, weil man ständig etwas Neues erlebt und das Geschäft floriert. Dafür muss man nicht unbedingt sehr gut spielen: Gesunder Menschenverstand und Beherrschung der Grundrechenarten reichen völlig aus, um erfolgreich zu sein. Auch die manuell gesteuerten Anlege-Manöver in Häfen, durch die man Geld spart und etwas Ruf einheimsen kann, machen kurz Laune. Nach dem guten Start kehrt angesichts der – für eine Wirtschaftssim – fast schon anspruchslosen Spielmechanik aber Ernüchterung ein. *Transocean* gerät mit einer größer werdenden Flotte zur Beschäftigungstherapie. Dabei ist man fast zum Erfolg verdammt, wenn man keine unnötigen Risiken eingeht. Warum illegale Aufträge annehmen, wenn sich das kaum lohnt? Warum ein Schiff selbst im Hafen einparken, wenn Geld keine Rolle spielt und man Rufpunkte anders leichter sammeln kann. Warum ein Riff durchfahren, um einen Auftrag früher auszuliefern, wenn es finanziell kaum einen Unterschied macht? Hat man nach etwa 10 Stunden den höchsten Rang bei *Transocean* erreicht, gibt es keinerlei Grund, weiterzuspielen oder noch einmal von vorne anzufangen. Schließlich wird die zweite Partie aufgrund fehlender Abwechslung und Optionsarmut völlig identisch ablaufen.

Quartalszahlen oder erledigte Firmenaufträge. Falls diese Dinge nicht passen, wirkt sich das natürlich negativ aus. Wer sich auf das Schmuggeln von fragwürdiger Fracht einlässt, kann damit zwar reich werden, muss aber ebenso damit rechnen, dass sein Ruf dadurch sinkt. Wer manuell sein Schiff in einem der über 50 Häfen ein- beziehungsweise ausparkt, steigert damit auch sein Ansehen. Vorausgesetzt, ihr setzt den Kahn nicht an den Kai oder ruft einen Schlepper zur Hilfe herbei.

Mit jedem neuen Rang erhaltet ihr Zugriff auf eine neue Schiffsklasse. Um aufzusteigen, müsst ihr diverse, im Laufe des Spiels anspruchsvoller werdende Voraussetzungen erfüllen – ein guter Ruf oder eine bestimmte Anzahl erledigter Firmenaufträge sind ein paar davon. Neue Schiffe bieten in der Regel mehr Frachtraum, höhere Geschwindigkeit, größere Reichweite und mehr Aufrüstoptionen, kosten aber auch deutlich mehr als das jeweilige Vorgängermodell.

Kaum Langzeitmotivation, kein Wiederspielwert

Klingt alles solide und spielt sich auch so. Je mehr Schiffe ihr habt, desto nerviger wird aber das Management eurer Flotte. Nicht etwa weil *Transocean* dann komplexer oder schwieriger wird, sondern weil ihr im Sekundentakt die selben paar Schritte für jeden Kahn wiederholen müsst. Makro-Management und Routenplanung: Fehlanzeige. Weil es keine echten Variationen (weder zufälliger noch einstellbarer Art) im Spiel gibt, ist der Wiederspielwert in der aktuellen Form auch gleich null. Noch bitterer: Hat man die höchste Reederstufe erreicht und die beste Schiffsklasse freigeschaltet, gibt es schlichtweg keinen Anreiz weiterzuspielen. Das gilt für den Modus „Freies Spiel". Die ebenfalls enthaltene Kampagne unterscheidet sich davon nur minimal und dient vor allem als umfangreiches Tutorial. ❑

TRANSOCEAN: THE SHIPPING COMPANY



Ca. € 25,-
24. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Astragon
Publisher: Deck 13 Hamburg
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam-Konto, danach offline spielbar

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentlich inszenierte Hafenanlegemanöver; bei Menüs keine optimale Ausnutzung höherer Auflösung
Sound: Stimmige Musikuntermalung; wenige, sich oft wiederholende Soundeffekte; keine Sprachausgabe
Steuerung: Stellenweise unnötig umständliche Handhabung in Menüs; Anlegemanöver funktionieren ordentlich

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die Online-Komponente des Spiels bewirkt lediglich eine dynamische Preisentwicklung und höhere Nachfrage bei wenig transportierten Gütern. Einen echten Mehrspielermodus gibt es nicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): WinVista, 7 oder 8, Dual Core mit 2,0 GHz (Intel oder AMD, Geforce 7600/Radeon 1600, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Transocean ist frei von jeglicher Gewaltdarstellung. Kämpfe gegen Piraten werden nur angedeutet, aber nicht gezeigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Build-Nr. 375938
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Während des Tests traten vereinzelt Darstellungsfehler auf und an einer Stelle war es nicht mehr möglich, mit Schiffen den Hafen zu verlassen. Das Balancing wirkte hingegen an vielen Stellen noch unfertig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Simple, aber gut funktionierende Wirtschaftssimulation
- ➕ Über 50 hübsch gestaltete Häfen
- ➕ Online-Modus mit dynamischer Preisentwicklung
- ➕ Ordentlich inszenierte, gut steuerbare manuelle Hafenmanöver …
- ➖ … die aber schnell an Reiz verlieren
- ➖ Unzureichendes Balancing und dadurch viel zu leicht
- ➖ Wenig Management-Komfortfunktionen
- ➖ Kein Wiederspielwert
- ➖ Viele sich ständig wiederholende Spielelemente mit wenig Abwechslung
- ➖ Geringer strategischer Anspruch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **61**



Replay: Nach jedem geschafften Level können wir uns die chaotische Action mit all unseren Helden noch mal in Ruhe anschauen.

Super Time Force Ultra

Von: Felix Schütz

Contra trifft *Braid*: Eine sympathisch gepixelte Zeitreisenballerei mit irrsinnigem Spielprinzip.

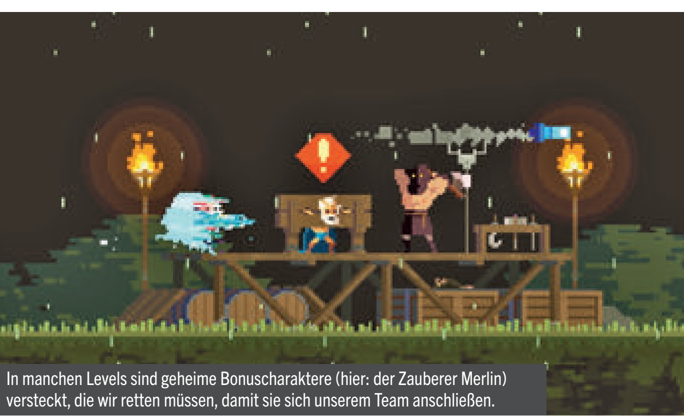
Schon mal Rotwein auf dem Sofa verschüttet? Einen Teller runterfallen lassen? Oder etwas so Dummes gesagt, dass man es am liebsten gleich wieder zurückgenommen hätte? Da wäre es doch fantastisch, wenn sich die Zeit ein paar Sekunden zurückdrehen ließe! Und denau das dürfen wir in *Super Time Force Ultra* – ein fröhliches 2D-Ballerspiel im Stil von *Contra* oder *Metal Slug*, in dem wir uns dank einer irren Zeitreisemechanik lässig durch die Levels schummeln.

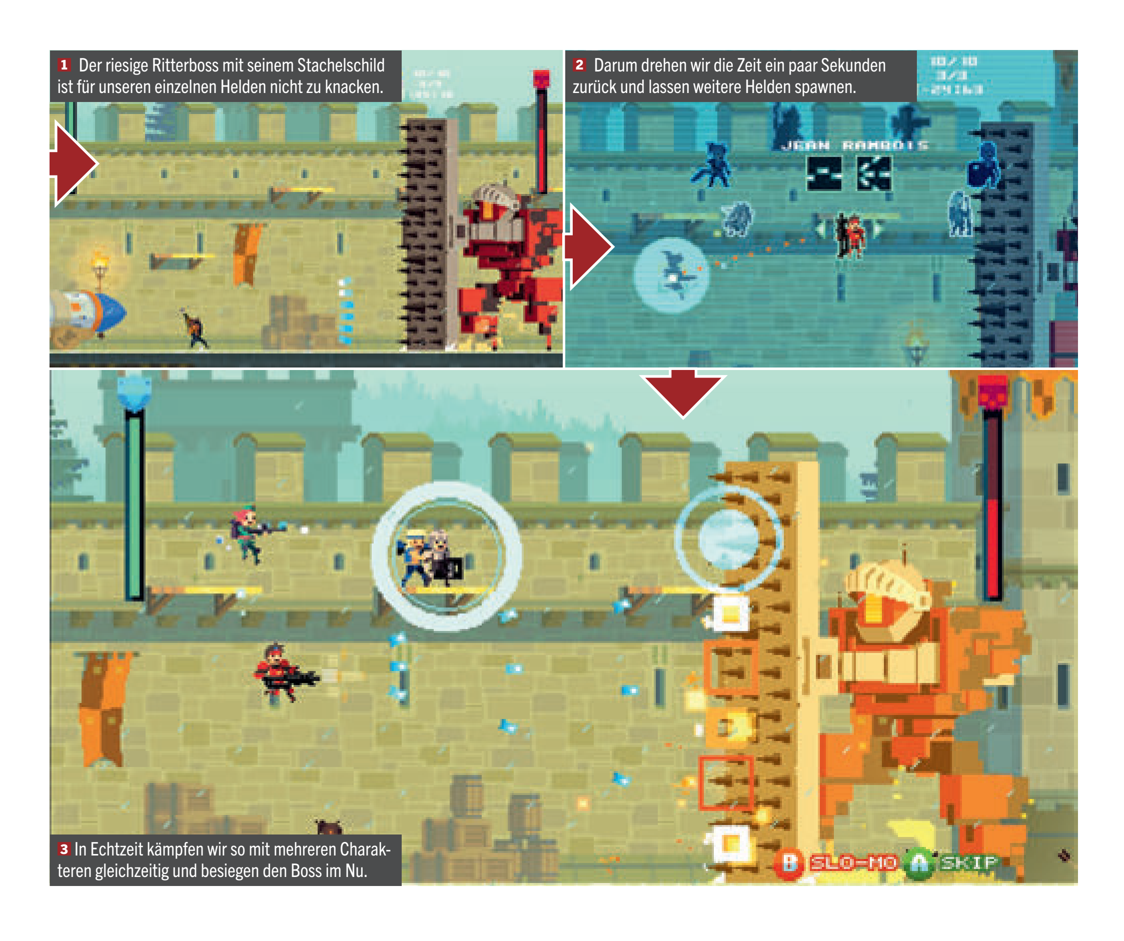
Dämlich geht die Welt zugrunde

In *Super Time Force Ultra* werden wir Teil einer durchgeknallten Spezialeinheit, die mittels Zeitmaschine verschiedenste Epochen bereist und dort völlig bescheuerte Aufträge erledigt. Dabei bleibt kein Stein der Zeitgeschichte auf dem anderen: So verhindern wir etwa die Ausrottung der Dinosaurier, schnappen uns den Heiligen Gral (nachdem wir König Artus aus Versehen mit unserer Zeitkapsel platt gewalzt haben) und brettern in die ferne Zukunft, um dort die neuesten Browser-Updates zu stehlen, damit unser Boss seine geliebten Katzenvideos ruckelfrei genießen kann. Klingt irre? Ist es auch!

Unser Einsatzteam besteht anfangs nur aus drei Leuten, später kommen weitere Zeitkrieger hinzu: Indem wir etwa den Zauberer Merlin vor der Exekution retten, den Fischmenschen Dolphin Lundgren befreien oder die Shotgun-Amazone Melanie Gibson anheuern, können wir so knapp 20 Spielfiguren freischalten, jede mit unterschiedlicher Bewaff-


In der Zukunft zerlegen wir mit unserer Zeitreisetruppe einen fliegenden Polizeitransporter.


In manchen Levels sind geheime Bonuscharaktere (hier: der Zauberer Merlin) versteckt, die wir retten müssen, damit sie sich unserem Team anschließen.



1 Der riesige Ritterboss mit seinem Stachelschild ist für unseren einzelnen Helden nicht zu knacken.

2 Darum drehen wir die Zeit ein paar Sekunden zurück und lassen weitere Helden spawnen.

3 In Echtzeit kämpfen wir so mit mehreren Charakteren gleichzeitig und besiegen den Boss im Nu.

nung. Die PC-exklusive Ultra-Version bietet ein paar Bonus-Figuren, auf die man in den Xbox-Fassungen verzichten muss – an der detailarmen 2D-Optik ändert sich dagegen nichts, die ist in allen Fassungen schlicht und übertrieben pixelig geraten.

Gemeinsam durch die Zeit

Doch bei aller Feuerkraft ist unser wichtigstes Werkzeug die Zeit selbst. Beißt unser Held nämlich durch einen unglücklichen Feindtreffer ins Gras, drücken wir ganz einfach eine Rückspultaste und springen an eine frühere Stelle im Spielverlauf zurück. Anschließend dürfen wir an Ort und Stelle einen neuen Helden auswählen – das kann dann entweder eine ganz andere Spielfigur sein oder aber wir lassen den gleichen Zeitkämpfer einfach nochmal erscheinen. Der Clou: Unser alter Charakter bleibt ebenfalls erhalten – als eine Art „Schattenkopie" läuft, springt und schießt er bis zu seinem Todeszeitpunkt exakt die Route ab, wie wir sie gespielt haben. Wenn es uns nun gelingt, diesen Helden vor seinem Tod zu bewahren, können wir uns mit ihm vereinigen – dadurch werten wir unsere Waffe auf und erhalten einen Energieschild, der einen gegnerischen Treffer abfängt.

Das Zeitreisefeature ist aber kein einfaches Gimmick, sondern bitter nötig – jeder Level muss nämlich in 60 Sekunden beendet werden! Darum müssen wir möglichst flink und effektiv bis zum Ende durchflitzen, dabei die Gegner ausschalten und nach Möglichkeit noch Bonusitems aufsammeln – unseren Weg optimieren wir dazu einfach per Zeitreise. Am Ende jedes Levels wartet außerdem ein großer Bosskampf auf uns, der in der vorgegebenen Zeit niemals zu schaffen ist. Auch hier besteht der Trick also darin, per Zeitreise ein paar Sekunden zurückzuspringen und einen Helden nach dem anderen spawnen zu lassen – auf diese Weise können wir die großen Bosse problemlos mit einem ganzen Dutzend Helden gleichzeitig beschießen und so innerhalb weniger Echtzeit-Sekunden auf die Matte schicken.

Hastig dem Ende entgegen

So schön das Zeitreisen auch funktioniert: Außer rennen, springen und schießen haben wir leider nichts anderes zu tun, es gibt keine raffinierten Rätsel oder Kämpfe, in denen wir überlegt und taktisch vorgehen müssen. Hinzu kommt die kurze Spielzeit: Die sechs Hauptmissionen sind zwar optisch sehr abwechslungsreich und originell, aber auch schnell durchgespielt. Nach 4 bis 5 Stunden hatten wir bereits das (herrlich blöde) Ende gesehen. Immerhin: Danach lockt ein deutlich fordernderer New-Game-Plus-Modus, in dem wir gefallene Helden nicht beliebig ersetzen können – hier kommen dann auch Profis auf ihre Kosten, während der normale Spieldurchgang selbst für Einsteiger eine Spur zu leicht geraten ist. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

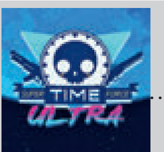


„Launige Pixelorgie ohne Langzeitspaß"

Es scheint, als hätten die Entwickler für *Super Time Force* eine Checkliste abgearbeitet, um bei Indie-Fans zu punkten: Grobpixelige Grafik, zeitgenössischer Humor, altmodisches 2D-Gameplay plus eine Zeitreisemechanik, die direkt aus dem Indie-Klassiker *Braid* stammen könnte – das Ergebnis ist zwar nicht mehr originell, sorgt aber für ein paar lustige Stunden. Von Capy Games (*Superbrothers*, *Clash of Heroes*) hätte ich jedoch mehr Eigenständigkeit erwartet!



SUPER TIME FORCE ULTRA



Ca. € 15,- (auf GOG: € 11,-)
25. August 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: 2D-Action
Entwickler: Capybara Games
Publisher: Capybara Games
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Kein DRM, wenn man auf supertimeforce.com oder gog.com kauft. Das Spiel ist auch über Steam erhältlich. Bei GOG zahlt man € 11,39 anstelle der üblichen 15 Euro.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bewusst detailarme, manchmal aber übertrieben pixelige 2D-Optik.
Sound: Lustig-altmodische Chiptune-Musik, schlichte Soundeffekte, keine Sprachausgabe.
Steuerung: Ordentlich spielbar per Gamepad, wir vermissen nur eine eigene Taste zum diagonalen Zielen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Core 2 Duo oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, DX9-Grafikkarte, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Es wird irre viel gestorben in *Super Time Force Ultra*, in manchen Szenen ist auch ordentlich Pixelblut zu sehen. Das Spiel ist aber derart zynisch, witzig und überdreht, dass die Gewalt niemals ernst wirkt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00
Den normalen Modus hat man in rund 5 Stunden durchgespielt, danach wird ein kniffliger Hardcore-Modus freigeschaltet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungener Humor und schön bescheuerte Grundidee
- ➕ Zeitreise-Schummelei sorgt für ein ungewöhnliches Spielgefühl
- ➕ Tolles Chaos bei mehreren Helden
- ➕ Abwechslungsreiche Levels
- ➕ Gelungene Bosskämpfe
- ➕ Hardcore-Modus nach dem ersten Durchspielen
- ➕ Witzige Heldentruppe
- ➕ Coole Replays am Ende eines Levels
- ➖ Sehr kurz (4-5 Stunden)
- ➖ Durch das beliebige Zeitreisen im normalen Modus zu leicht
- ➖ 2D-Grafikstil arg detailarm und dadurch oft austauschbar
- ➖ Action manchmal unübersichtlich
- ➖ Spielidee nutzt sich ab
- ➖ Keine Puzzles oder Umgebungsrätsel, die Zeitreisen beschränken sich fast ausschließlich auf Action

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**



Das Kampfsystem ist simpel und für Rollenspielverhältnisse sehr actionlastig.

Fable Anniversary

Von: Matti Sandqvist

Zum zehnjährigen Jubiläum beschert uns Microsoft eine gelungene Neuauflage des ersten Rollenspiels aus der Feder von Peter Molyneux.

Ganze zehn Jahre ist es her, dass Peter Molyneux das seiner Meinung nach „beste Spiel aller Zeiten" herausgebracht hat und am Ende zu seiner Bestürzung gute, aber keine grandiosen Wertungen bekam. Zum Teil erntete die Entwicklerlegende damals gar negative Kritiken, weil um *Fable* (wie schon um die Göttersimulation *Black & White*) ein riesiger Hype aufgebaut wurde, dem der Titel nicht ganz gerecht wurde.

Nun hat Microsoft ein gutes halbes Jahr nach dem Erscheinen der Jubiläums-Edition für Xbox 360 endlich auch die PC-Version von *Fable: Anniversary* veröffentlicht. Wie die Konsolenfassung kommt die Neuauflage dank Unreal Engine 3 mit relativ hübscher Grafik daher und enthält – wie bereits das Original für Windows – die Erweiterung *Lost Chapters* mit rund fünf Stunden zusätzlicher Spielzeit. Außerdem kann man das in der Fantasy-Welt Albion angesiedelte Abenteuer mit der *Anniversary* in einem höheren Schwierigkeitsgrad durchspielen, was den Spielspaß des Titels etwas aufwertet.

Bildungsrollenspiel

Das Besondere an *Fable* war die Charakterentwicklung und sie wirkt noch für die heutige Zeit ziemlich außergewöhnlich. Nicht nur, dass wir den Helden von Kindesbeinen an bis zum Greisenalter begleiten können, auch jegliche Entscheidungen, die wir während des rund 15 Stunden langen Abenteuers treffen, beeinflussen den Ruf und auch das Aussehen unseres Haudegens. Im Vergleich zu anderen Rollenspielen kommt *Fable* aber mit wenigen Attributen (Körperbau, Gesundheit, Zähigkeit, Tempo und Zielgenauigkeit) aus und setzt auch nicht auf Spielwelt mit epischen Ausmaßen. Stattdessen bewegen wir uns in kleineren, fast schon schlauchförmigen Arealen und haben somit kaum einen Grund, auf eine Entdeckungstour durch das märchenhafte Albion zu gehen. Etwas nervig ist zudem, dass bei jedem Wechsel der Landschaft ein Ladebildschirm die sonst gelungene Atmosphäre stört.

Als ein Malus galt vor zehn Jahren auch die ziemlich oberflächliche Story und ihre Präsentation – und daran hat sich auch in *Anniversary* kaum etwas verändert. Der namenlose Held verliert bei einem Raubüberfall als kleines Kind seine Familie, wird kurz darauf von einem mysteriösen Magier namens Maze gerettet und zur Heldengilde gebracht. Dort lernt er den Umgang mit Schwert und Bogen und wird nach einer Abschlussprüfung zu seiner ersten Quest geschickt. Nach einigen Heldentaten erfährt unser Haudegen, dass seine Schwester wohl noch am Leben ist, und macht sich auf den Weg zu



Dank der Unreal Engine 3 sieht *Fable: Anniversary* moderner als das Original (links) aus. So wirken die Charaktere weniger kantig, die Vegetation weist mehr Details auf und die Lichteffekte wirken atmosphärischer.



Die Quests der Haupthandlung sind sehr abwechslungsreich und humorvoll. So müssen wir in dieser Szene zum Beispiel der öden Rede des Hauptmanns lauschen und uns heimlich an die Pinnwand schleichen, um einen Zahlencode in Erfahrung zu bringen.

einem Räuberlager, um sie zu befreien. Im Laufe der Handlung stellt sich noch heraus, dass es einen Bösewicht namens Messer-Jack gibt, der einfach nur abgrundtief fies ist. Natürlich läuft die Geschichte darauf hinaus, dass wir uns ihm entgegenstellen und somit ganz Albion retten müssen. Die Inszenierung der klischeehaften Story haben die Macher übrigens nur wenig überarbeitet. So sind weiterhin die Zwischensequenzen für PC-Verhältnisse relativ niedrig aufgelöst und die Vertonung ist für heutige Maßstäbe plump. Nur die Sequenzen in Spielgrafik sehen aufgrund der neuen Engine ein wenig hübscher aus.

Einfach gut

Ebenfalls simpel, aber auch spaßig ist das actionlastige Kampfsystem. Ob mit Maus und Tastatur oder mit einem (Xbox-360-)Gamepad: Die Gefechte gehen sehr gut von der Hand und stellen in der neuen, höheren Schwierigkeitsstufe ohne Extraleben und weniger Gesundheitselixieren das eine oder andere Mal eine echte Herausforderung dar. Da es aber lediglich jeweils einen Knopf zum Zaubern, Schlagen, Blocken sowie Schießen gibt und keine Combos existieren, kann man hier kaum von taktisch anspruchsvollen Kämpfen sprechen. Trotzdem stellen die Gefechte noch heute ganz klar die größte Stärke von Fable dar.

Schön sind auch die Aufgaben abseits der Handlung, mit denen man sich in Albion beschäftigen kann. So könnt ihr zum Beispiel um die Gunst einer hübschen Dame wetteifern, euch ein eigenes Haus leisten oder euren Helden mit neuen Frisuren und Tattoos verschönern. Alles in allem ist *Fable* noch heute ein gutes Action-Rollenspiel – und für Leute, die es damals nicht gespielt haben, ist die *Anniversary*-Version somit eine Empfehlung wert. ❑

MEINE MEINUNG |

Matti Sandqvist



„Passend und schön modernisiert."

Ich gebe es ja zu: Vor zehn Jahren hatte ich haushohe Erwartungen an *Fable* und war über das endgültige Spiel enttäuscht. Trotzdem war das Rollenspiel aus der Feder von Molyneux wegen seiner märchenhaften Atmosphäre und den actionlastigen Kämpfen etwas Einmaliges. Wer den Titel damals verpasst haben sollte, dem kann ich die *Anniversary*-Edition wärmstens empfehlen. Wer *Faible: Lost Chapters* aber bereits durchgespielt hat, kann die überarbeitete Version auch links liegen lassen, denn die verbesserte Grafik und der höhere Schwierigkeitsgrad verändern das Gesamterlebnis nur wenig.

FAIBLE ANNIVERSARY



Ca. € 30,-
12. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Lionhead Studios
Publisher: Microsoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: *Fable: Anniversary* ist ausschließlich in einer Download-Version verfügbar und muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die überarbeitete Version verwendet die gängige Unreal Engine 3 und sieht dadurch relativ hübsch aus, kann aber kommenden Rollenspielen à la *The Witcher 3* keine Konkurrenz machen.
Sound: Die Musikuntermalung ist wie im Original sehr gelungen, die eher schlechte Sprachausgabe hat man aber leider auch nicht überarbeitet.
Steuerung: *Fable Anniversary* lässt sich auch mit Gamepad steuern. Sowohl die Controller- als auch die Maus-und-Tastatur-Steuerung funktionieren sehr gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Empfehlenswert (Herstellerangaben): Intel 2,33 GHz Core2Quad, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 260, DirectX 9.0 und 10 GB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Die Urfassung *Fable: Lost Chapters* bekam trotz der relativ unblutigen Kämpfe eine Altersfreigabe von 16 Jahren. Die neue Version unterscheidet sich in Sachen Brutalitätsgrad kaum vom Original.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
Bis auf einige Clippingfehler lief *Fable: Anniversary* während des Tests einwandfrei. Schwerwiegende Bugs oder Abstürze haben wir nicht erlebt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atmosphärische und lebendige Spielwelt
- ➕ Das Aussehen und der Ruf des Charakters verändert sich je nach Spielweise
- ➕ Einfaches, aber gelungenes Kampfsystem
- ➕ Viele Nebenquests
- ➖ Oberflächliche Story
- ➖ Schlauchförmige Areale und kleine Spielwelt
- ➖ Wenige Rollenspielelemente

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Das actionreiche Zauberspektakel steht im Mittelpunkt des Magie-Shooters. Ihr werkelt dabei mit aufladbaren Einzel- und Flächenzaubern sowie magischen Konter-Effekten.

Lichdom: Battlemage

Von: Stefan Weiß

Der Magie-Shooter beschert dem Wort „Sprücheklopfer“ eine wahrlich neue Bedeutung.

Ene mene Riesenzorn, sei verraucht beim Nasenhorn – hex-hex. Kinder-Hexe Bibi Blocksberg ist bekannt dafür, sich ihre Sprüche mal eben so aus dem Stegreif zusammenzubasteln. Auf dem PC und nicht für Kinder zu empfehlen geschieht das im actionreichen Monstergeschnetzel *Lichdom: Battlemage* ähnlich.

Gigantische Zauberbastelei mit einfacher Bedienung

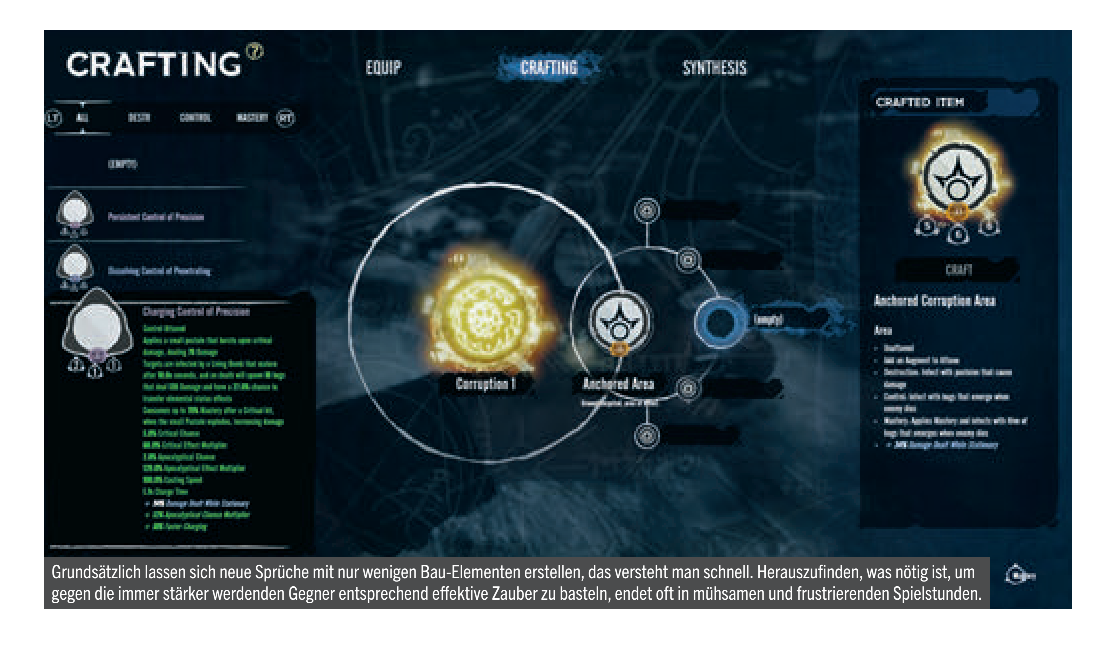
Die an sich spannende Grundidee: Ihr benutzt Zaubersprüche, die aus verschiedenen Siegel-Komponenten bestehen und mit denen man munter drauflosexperimentieren und sie miteinander kombinieren kann. Zu Beginn bringt euch ein Tutor-NPC namens Roth einfache Feuer- und Eiszauber bei und ihr bekommt den grundlegenden Umgang mit der Magie erklärt. Das Zaubersystem in *Lichdom: Battlemage* wirkt trotz des eingebauten Tutorials schlampig erklärt, weil es eben viele Details darüber offen lässt, wie genau das mit dem ganzen Siegel-Zeug funktioniert. Im Journal ist immerhin eine als Wikipedia aufgebaute Datenbank enthalten, mit der man mühsam die magischen Zusammenhänge nachlesen kann – nicht gerade schön gelöst, aber dringend anzuraten. Hier sei erwähnt, dass ihr ohne gute Englischkenntnisse aufgeschmissen seid, denn das Spiel ist nur in dieser Sprache verfügbar. Die Steuerung hingegen ist simpel gestrickt, ihr bewegt euch wie in einem Ego-Shooter und aktiviert die Zauber mit linker, rechter oder beiden Maustasten.



Der Story-Einstieg erfolgt mit solchen Zeichnungen. Während der rund 30-stündigen Kampagne gibt es ein paar dürftige Cutscenes, mehr nicht.



Das ist keine Folge der Einnahme bewusstseinserweiternder Pilze und auch kein Grafik-Bug. So sieht ein typischer Bildschirm in *Lichdom: Battlemage* aus, wenn ihr euer Magiespektakel entfacht.



Grundsätzlich lassen sich neue Sprüche mit nur wenigen Bau-Elementen erstellen, das versteht man schnell. Herauszufinden, was nötig ist, um gegen die immer stärker werdenden Gegner entsprechend effektive Zauber zu basteln, endet oft in mühsamen und frustrierenden Spielstunden.

Komplexer Baukasten
Zaubersprüche in *Lichdom: Battlemage* sind in acht sogenannten Siegeln wirksam. Ein Siegel definiert die magische Schule, etwa Feuer, Nekromantie, Fäulnis, Blitz oder Eis. Maximal drei davon dürft ihr aktiv schalten. Ein vierter, passiv wirkender Schildzauber komplettiert euer Magie-Arsenal. Jedes Siegel wiederum enthält drei Slots, in denen ihr eure Zauber einpasst.

Um einen Spruch im stets einblendbaren Crafting-Menü herzustellen, benötigt ihr zuerst ein Muster (Pattern), das die Zauber-Effekte wie erhöhten Schaden, schnelleres Casting, höhere Chance auf kritische Treffer etc. definiert. Die Muster sind unterteilt in Einzel- und Flächenzauber (jeweils aufladbar) sowie einen Konter-Effekt, wenn ihr im richtigen Moment die Blocktaste drückt.

Als zweite Komponente kommt eine Verstärkung (Augment) hinzu, die es ebenfalls in drei Varianten gibt. Destruction verstärkt den Schaden des Spruches, Mastery sorgt für einen Debuff beim Gegner und Control schafft zusätzliche Effekte wie Schaden über Zeit, verlangsamt Gegner etc. Mit diesem System ergeben sich Tausende von Kombinationsmöglichkeiten, denn die Komponenten gibt es auch noch in verschiedenen Raritätsstufen und lassen sich upgraden.

So umfangreich und tief gehend das System auch ist, birgt es immense Frustgefahr, da man sich hier auch komplett ineffektive Zauber basteln kann, die sich dann nur eingeschränkt wieder zerlegen lassen. Zauber-Einzelteile erhaltet ihr beim Monster-Schnetzeln oder wenn ihr Verstecke findet. Spielerisch gestaltet sich das als ödes Grinding. Maximal 250 solcher Items fasst euer Inventar. Falls euch Komponenten ausgehen, könnt ihr per Schnellreise-System bereits absolvierte Passagen wiederholen, in denen alle Gegner wieder an Ort und Stelle sind. Öde.

Sich immer wieder durch die gleichen Gegner-Horden zu brutzeln, macht auf Dauer zu wenig Spaß. Die Levels sind streng linear und schlauchartig designt, wirken bis auf die stets an den gleichen Stellen erscheinenden Monster trost- und leblos. Schade. Da hilft auch die schöne Grafik nicht.

Hält denn die Story bei Laune?
Die seichte Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Zu Spielbeginn entscheidet ihr euch entweder für eine männliche oder weibliche Figur. In der jeweils kurz gehaltenen und mit Zeichnungen gestalteten Story-Einführung müsst ihr als Schmied den Mord eurer Frau oder als Goldschmiedin die Versklavung eurer Schwester miterleben. Beiden Gräueltaten gemein ist der dafür verantwortliche Lord Shax. Als Anführer des finsteren Mathus-Kultes verkörpert er den typischen Fantasy-Bösewicht. Die recht hanebüchene und konfus erzählte Geschichte bessert sich auch nicht im Verlauf der rund 30 Stunden andauernden Kampagne. Aber gut, es geht in *Lichdom: Battlemage* ja auch nicht um eine tief gehende Geschichte, sondern um actionreiches Magie-Geschnetzel, das sich am besten als *Serious Sam* im Fantasy-Setting bezeichnen lässt, gewürzt mit einer Prise *Dark Messiah of Might & Magic*. Immerhin entschädigen die zahlreichen Bosskämpfe, die von anspruchsvoll bis frustrierend ausfallen können.

Wer schnell mal eine Runde Monster metzeln möchte und dabei bildschirmfüllende Effekte liebt, findet in *Lichdom: Battlemage* kurzweilige Unterhaltung, mehr nicht. ❏

MEINE MEINUNG |
Stefan Weiß



„Anspruchsvolles Zauberspruchgewitter!"

Flüche ausstoßend und zornige Gesten in Richtung Monitor machend, sitze ich vor dem PC. Mal wieder komme ich mit meinen gewählten Zaubersprüchen nicht gegen den aktuellen Boss an. *Lichdom: Battlemage* kann mitunter komplett frustrierend sein, da man einfach zu wenig Feedback darüber bekommt, was gegen welchen Gegner effektiv ist. Andererseits gibt es Passagen, in denen man sich wie Schnitzel darüber freut, wenn die zahlreichen Schergen, Dämonen und Untoten in unserem zelebrierten Zaubergewitter umfallen wie die Fliegen. Die Grundidee des Spiels motiviert, die Umsetzung nicht.

LICHDOM: BATTLEMAGE



€ 36, 99
26. August 2014

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Xaviant
Publisher: Xaviant Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Für das Spiel ist ein gültiger Steam-Account nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Tolle Effekte dank Cryengine 3
Sound: Fetzige Effekte und Soundkulisse, etwas lahme Sprachausgabe
Steuerung: Unkomplizierte Shooter-Steuerung mit eingängiger Mausbedienung für die Zaubersprüche

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Win7 32 Bit, Intel Core 2 Duo 3,0 GHz/AMD FX 4100, Geforce 8800GT/Radeon HD4870, 4 GB RAM
Empfehlenswert: Win7 64 Bit, Intel Quadcore 2,8 GHz/AMD FX 8350, Geforce GTX 670/Radeon HD 7950, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft
Lichdom: Battlemage ist ein durchgängiges Gemetzel. Entsprechend stellt es die Action brachial mit teils bildschirmfüllenden Effekten dar.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Für den Test haben wir uns die Welten Drivasser, Grey Teeth und Zasad angeschaut.

PRO UND CONTRA
- ➕ Ungewöhnliche Spielidee
- ➕ Das leicht zu bedienende Magie-Crafting erlaubt, Tausende von Sprüchen zu erstellen.
- ➕ Ordentliche Gegner-KI und knackige Bosskämpfe
- ➕ Schicke Grafik und toller Sound
- ➕ Versteckte Arenen bieten Extra-Beute.
- ➕ Lange Spielzeit …
- ➖ …allerdings sorgen die Schlauchlevels auf Dauer für Monotonie.
- ➖ Schwach und konfus erzählte Story
- ➖ Die unzureichende Hilfestellung beim Zaubersystem sorgt für Frust.
- ➖ Tot wirkende Level-Abschnitte, da es kaum NPCs oder belebte Umgebung gibt
- ➖ Zu wenig Abwechslung beim Spielverlauf
- ➖ Ewig lange Ladezeiten
- ➖ Nur ein Speicherpunkt pro erstelltem Charakter
- ➖ Spärlich und teils unfair platzierte Checkpoints trüben den Spaß.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

ABGELEHNT

Die Sims 4

Im Test enttäuscht der vierte Teil von Maxis' Lebenssimulation auf hohem Niveau. Reicht es dennoch für eine Empfehlung in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Dank intuitiver, intelligent verbesserter Werkzeuge ist das Erstellen eigener Sims und ihrer Häuser eine wahre Freude. Der typische Puppenhaus-Effekt und die zahllosen Überraschungen im Spielverlauf sorgen für eine Menge Spaß. Durch die neuen Emotionen wirken die Sims glaubwürdiger.

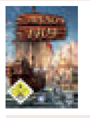
Die Kontra-Argumente
Im Vergleich zu den Vorgängern fehlen zahllose essenzielle Features, dazu wird die Atmosphäre von einigen unglaubwürdigen Sim-Reaktionen gedämpft. Der Verzicht auf eine offene Spielwelt und die vielen Ladezeiten wirken sich nachteilig auf das Spielgefühl aus; *Die Sims 4* wirkt wie eine zusammengekürzte Light-Variante des dritten Teils. Das Potenzial der neuen Gefühle wird darüber hinaus nicht ausgeschöpft und kleine Bugs sowie Steuerungsmängel nerven.

Das Ergebnis
Niemand aus der Redaktion stimmte für eine Aufnahme in den Einkaufsführer; der Vorgänger *Die Sims 3* ist weiterhin unsere Top-Empfehlung.


Wer sich die Zeit nimmt, hat viel Spaß am detaillierten Erstellen eines Sim-Haushalts.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

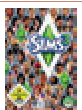


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

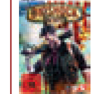
Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



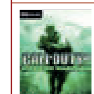
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



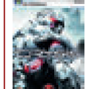
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> 90, Herausragend | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> 80, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60, Befriedigend | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> 50, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

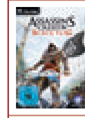
< 50, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

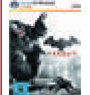


Assassin's Creed 4: Black Flag

Getestet in Ausgabe: 12/13

In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City

Getestet in Ausgabe: 01/12

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09

Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space

Getestet auf: PCGames.de

Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11

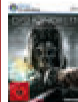
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13

Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns

Getestet in Ausgabe: 11/12

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09

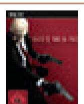
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10

Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90

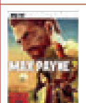


Hitman: Absolution

Getestet in Ausgabe: 11/12

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3

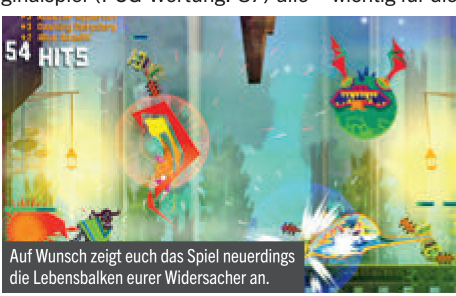
Getestet in Ausgabe: 07/12

Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition

Die lustigen Luchadores sind wieder da! Entwickler Drinkbox Studios veröffentlicht sein Metroidvania-Jump&Run *Guacamelee!* einfach noch einmal in einer überarbeiteten Fassung. Das per Download über Steam erhältliche Paket kostet 14 Euro und beinhaltet neben dem sehr guten Originalspiel (PCG-Wertung: 87) alle kostenpflichtigen DLCs, darunter etliche optionale Kostüme, einen neuen Spezialangriff für eure Spielfigur und zwei neue Gebiete samt frischem Bossgegner. Der lokale Koop-Modus für zwei Spieler wurde zudem um eine Möglichkeit ergänzt, unabhängig vom Kollegen die Dimension zu wechseln. Das ist wichtig für die knackschweren Geschicklichkeitstest und die wunderbar flüssigen Faustkämpfe des Spiels. Wer *Guacamelee!* noch nicht gespielt hat, für den ist diese Kombo ein unschlagbares Angebot!



Auf Wunsch zeigt euch das Spiel neuerdings die Lebensbalken eurer Widersacher an.

NEUZUGANG

The Walking Dead: Season 2

Teil 2 ist schlechter als *Season 1*. Finden wir für die zweite Staffel trotzdem ein Plätzchen in der Adventure-Liste?

Die Pro-Argumente

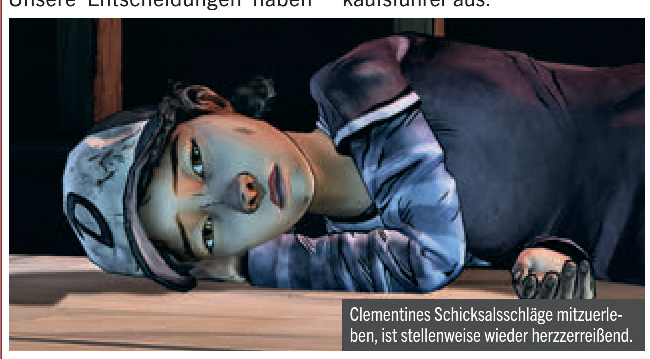
Heldin Clementine ist ein vielschichtiger Charakter, ihre Entwicklung ungemein spannend. Dazu gibt es viele emotionale Momente, in denen wir wie die Schlosshunde geheult haben. Unsere Entscheidungen haben zudem erstmals Auswirkungen auf die Endsequenz.

Die Kontra-Argumente

Die Nebenfiguren wirken durch die Bank blass, dazu gibt es ein paar Logikfehler und gewisse Abnutzungserscheinungen im simplen Spielprinzip.

Das Ergebnis

Alle Stimmberechtigten sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus.



Clementines Schicksalsschläge mitzuerleben, ist stellenweise wieder herzzerreißend.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!

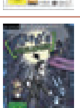


Deponia: The Complete Journey

Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

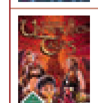


Harveys neue Augen

Getestet in Ausgabe: 09/11

Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85

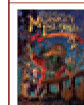


The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition

Getestet in Ausgabe: 08/10

Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09

Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World

Getestet in Ausgabe: 08/13

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1

Getestet in Ausgabe: 01/13

Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14

Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

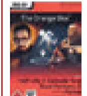
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90

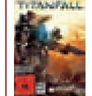
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Peter empfiehlt



Untergenre:	Jump & Run
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Might and Delight
Wertung:	73

Pid
Getestet in Ausgabe: 12/12
Zu Unrecht vergessen wurde dieser Geheimtipp von den Machern der ungewöhnlichen Dachs-Simulation *Shelter*. *Pid* erzählt von einem kleinen Jungen, der auf einem fremden Planeten ein zauberhaftes Abenteuer erlebt, das eine fast schon traumhafte Qualität besitzt. Die putzige Grafik und das ungewöhnliche Design von Gegnern und anderen Figuren lassen *Pid* aus der Masse hervorstechen. Dazu kommen ein wunderschöner Soundtrack und ein innovatives Konzept: Der Protagonist reitet auf Lichtstrahlen durch die Levels, die ihn elegant über Hindernisse schweben lassen. Dazu darf er Extras verwenden, etwa feindliche Roboter mit Bomben wegsprengen. Die Hüpfpassagen waren ursprünglich derart schwer, dass ich beim Test meinen Kollegen mit endlosen Hasstiraden und frustrierten Schlägen auf die Tischplatte den letzten Nerv geraubt habe. Mittlerweile hatten die Macher aber ein Einsehen und lieferten einen Easy-Modus nach.



Die irren Bossgegner waren im Original nur mit viel Geduld zu bezwingen. Inzwischen wurde der Schwierigkeitsgrad entschärft.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser liebster Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



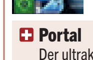
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



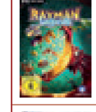
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt“ euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

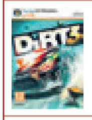


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



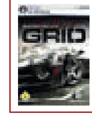
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

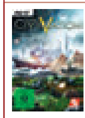


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



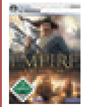
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

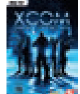


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

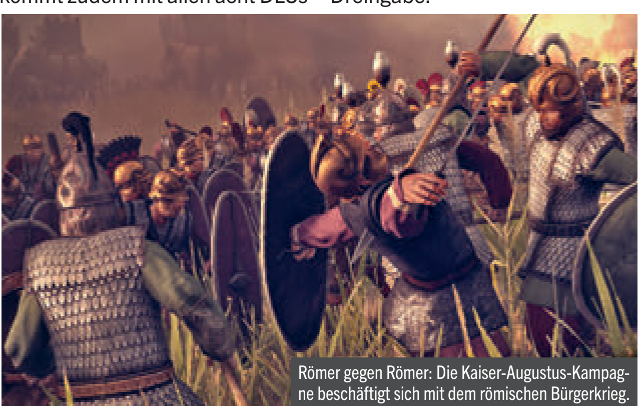
Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Total War: Rome 2 – Emperor Edition

Zwölf Monate nach der ursprünglichen Veröffentlichung bringen Entwickler Creative Assembly und Publisher Sega *Rome 2* als 30 Euro günstige *Emperor Edition* erneut in den Handel. Das monumentale Strategiespiel hat sich in der Zwischenzeit stark verändert, so verbesserten etliche Patches die künstliche Intelligenz des Computergegners bei Belagerungen. Die *Game of the Year*-Version kommt zudem mit allen acht DLCs im Wert von über 60 Euro daher. Außerdem gibt es eine neue Mini-Kampagne rund um das Leben des römischen Kaisers Augustus und speziell den Bürgerkrieg zwischen Octavian, Marcus Antonius und Lepidus. Dieser findet auf einer angepassten Übersichtskarte statt. Fair: Besitzer des Originalspiels bekommen per automatischem Steam-Update alle Inhalte der *Emperor Edition* als kostenlose Dreingabe.



Römer gegen Römer: Die Kaiser-Augustus-Kampagne beschäftigt sich mit dem römischen Bürgerkrieg.

Age of Wonders 3: Golden Realms

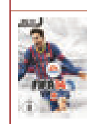
Wer trotz Level-Editor und von Fans erstellten Zusatzkarten immer noch nicht genug von *Age of Wonders 3* hat, den versorgt Entwickler Triumph Studios mit einem umfangreichen DLC-Paket. Für den Preis von knapp zwölf Euro erweitert *Golden Realms* das Rundenstrategie-Spiel um eine drei Missionen und etwa sechs Stunden lange Kampagne. In dieser helft ihr dem neuen Volk der Halblinge dabei, ihre Insel gegen Invasoren zu verteidigen. Dabei greift ihr auf knapp 20 frische Einheiten zurück, mit denen ihr dank Guerilla-Spezialisierung erstmals auch Hinterhalte auf der Übersichtskarte legen könnt. Den taktischen Kämpfen in Hexfeld-Arenen verleiht *Golden Realms* noch mehr Biss: Wer fleißig das Glück seiner Halblinge durch den Besuch entsprechender Stätten verbessert hat, dessen Einheiten weichen unter Umständen gegnerischen Angriffen automatisch aus und dürfen danach auch noch einen Konter anbringen. Klasse: Triumph Studios hat sich mit dem Add-on auch dem kränkelnden Aufbaupart von *Age of Wonders 3* angenommen. Ähnlich wie in der *Civilization*-Reihe bestimmen jetzt die im Einzugsgebiet vorhandenen Ressourcen, welche Spezialgebäude ihr errichten könnt. Außerdem gibt es eine Entsprechung zu den *Civilization*-Weltwundern: Wer als Erstes bestimmte Ziele erfüllt, dessen Reich erhält nützliche Boni. Dadurch wird der Wettbewerb im Mehrspielermodus noch verschärft und das Tempo angezogen. Richtig hektisch geht es im neuen Siegel-Spielmodus zu, in dem ihr ähnlich wie bei King of the Hill möglichst schnell bestimmte Sektoren auf der Karte erobern und halten müsst. Für Fans des Hauptspiels geben wir somit eine klare Kaufempfehlung ab.



Die untersetzten Halblinge greifen unter anderem auf Pony-Kavallerie und Golems zurück.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



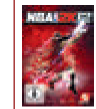
FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



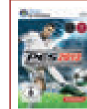
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Marvel Heroes 2015

Seit dem schwachen Start von *Marvel Heroes* im letzten Jahr haben die Entwickler viel Arbeit in ihr Spiel gesteckt. Der Namenszusatz „2015“ soll nun den verbesserten, aktuellen Zustand des Action-RPGs unterstreichen. Und tatsächlich macht das kostenlose Superhelden-Hack&Slay heute einen runderen Eindruck. An Design und Spielmechanik hat sich zwar wenig geändert, doch viele neue Modi und Helden bieten deutlich mehr Spielumfang. Ein neues Sidekick-System sowie weitere Upgrade- und Craftingmechaniken sorgen für mehr Komplexität und belohnen Langzeitspieler, auch wenn sie Einsteiger überfordern können. Wer kein Geld für neue Helden ausgeben möchte, kann alternativ auch eine spezielle Ingame-Währung farmen – das dauert zwar ewig, doch wenigstens kommt man so irgendwann kostenlos an neue Spielfiguren. Fazit: *Marvel Heroes* ist zwar immer noch keine Konkurrenz für *Path of Exile*, doch immerhin gefällt uns das Marvel-*Diablo* schon deutlich besser als bei seinem Release.



Nach dem Durchspielen der Kampagne (die um Asgard als neue Zone erweitert wurde) locken neue Endgame-Modi mit viel XP und Beute.

Diablo 3: Reaper of Souls (Patch 2.1)



AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel



Um ein Großes Nephalemportal zu betreten, müssen wir erst einen speziellen Schlüsselstein aufleveln.

Mit dem Patch 2.1 beweist Blizzard einmal mehr, wie guter Support aussehen muss: Das kostenlose Content-Update bietet vor allem Besitzern von *Reaper of Souls* sinnvolle Neuerungen wie etwa die Saisons: Dahinter verbirgt sich ein zeitlich begrenzter, stetig wiederkehrender Spielmodus, in dem man mit einem völlig neuen Helden loslegt – also ohne Paragonstufen, aufgelevelte Handwerker und gehortete Schätze. Als Belohnung winken exklusive Belohnungen und besondere Achievements. Wer sich dabei besonders gut anstellt, wird in neuen Bestenlisten verewigt – diese „Ladder“ war bereits ein fester Bestandteil von *Diablo 2* und daher für den Nachfolger schon lange überfällig. Am Ende einer Saison wird der neu gelevelte Held dann mit all seinen Fortschritten und Items in den regulären Heldenkader übernommen.

Große Portale und feine Steinchen

Der Abenteuermodus erhält Zuwachs in Form der Großen Nephalemportale: Anders als normale Nephalemportale muss man für die großen Varianten zunächst einen speziellen Schlüsselstein erbeuten und diesen in einer Arena-Prüfung aufleveln. Damit öffnet man dann ein neues Portal, das die Spieler in einen Zufallsdungeon mit besonderen Regeln führt: Hier gilt es, innerhalb von 15 Minuten möglichst viele Gegner plattzumachen und am Ende einen Boss zu besiegen – weil sich dabei alles ums Tempo dreht, droppt in diesem Dungeon keinerlei Beute, auch das Talente- und Inventarmenü sind abgeschaltet. Dafür hinterlässt der Boss dann umso mehr kostbares Zeug, darunter die neuen legendären Edelsteine. Diese wertvollen Klunker verleihen dem Helden besondere, teils starke Boni und können nur in Sockelfassungen von Amuletten und Ringen eingesetzt werden. Der Clou: Nach Abschluss eines Großen Nephalemportals dürfen wir die legendären Steinchen in 50 Stufen aufleveln und so stetig verbessern.

Gold im Überfluss

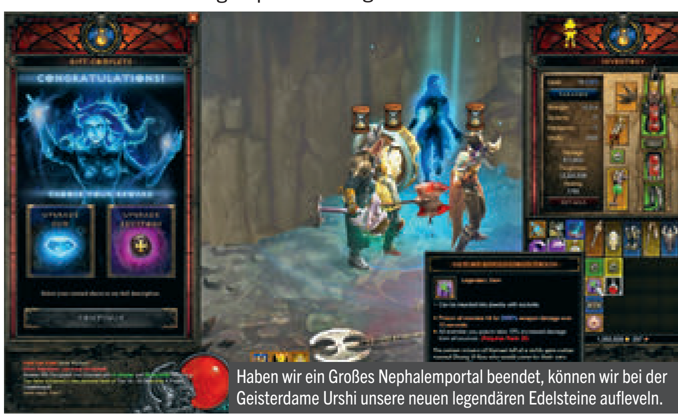
Schatzgoblins bekamen ebenfalls eine tolle Neuerung spendiert: Wenn man so ein freches Kerlchen besiegt, besteht nun eine geringe Chance, dass ein Portal in die Heimat der Goblins geöffnet wird, das sogenannte Reich der Schätze. Dieser Mini-Dungeon ist nicht nur wunderschön gestaltet, sondern überschüttet die Spieler auch mit wahren Goldbergen im zweistelligen Millionenbereich. Am Ende des Dungeons wartet außerdem ein witziger Bosskampf gegen die fette Goblin-Baronin namens Gier – wer hier siegreich ist, darf sich über einen riesigen Schwung wertvoller Beute freuen.

Blizzard auf dem richtigen Weg

Neben all den großen Änderungen liefert der Patch 2.1 auch ein neues Setting für die Nephalemportale und zahlreiche Balancing-Änderungen, außerdem wurde das Interface in Details verbessert und das Handwerkssystem leicht angepasst. Alles in allem ergibt das ein rundes, gelungenes Update, das Blizzards Klickorgie wieder eine ganze Ecke motivierender macht.



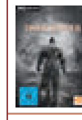
Das wunderschön gestaltete Reich der Schätze betreten wir über ein seltenes Schatzgoblinportal.



Haben wir ein Großes Nephalemportal beendet, können wir bei der Geisterdame Urshi unsere neuen legendären Edelsteine aufleveln.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



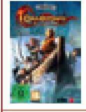
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



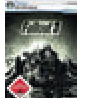
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



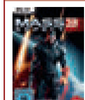
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

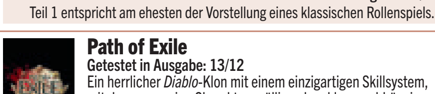
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

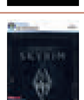
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Dark Souls 2: Crown of the Old King


Eine Herausforderung für die ganz Harten: Besiegt Sir Alonne alleine, ohne Schaden zu nehmen.

Nachdem uns der erste Teil des DLC-Trios zu *Dark Souls 2* in die giftigen Gefilde der verlorenen Stadt Shulva geführt hat, verschlägt es alle End-Game-Helden nun in den nicht minder einladenden Nebelturm. Die Gastfreundlichkeit lässt hierbei aus unterschiedlichen Gründen zu wünschen übrig: Die neuen Gegnertypen treten in gemeinen Kombinationen auf und das Leveldesign ist zu Beginn nur schwer zu durchschauen. Ist der Forscherdrang jedoch erst einmal entfacht, erkennt man schon bald die logischen wie auch komfortablen Abkürzungen, welche die *Souls*-Reihe so ausmachen. Als Dreingabe gibt es haufenweise neue Ausrüstung, Zauber und einen optionalen Endgegner, dem ein Platz in jeder Top 10 der Bosskämpfe von *Dark Souls* sicher sein dürfte. Beide Daumen hoch für DLC Nummer zwei (Kostenpunkt: rund zehn Euro).

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



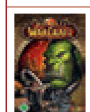
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



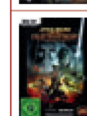
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Path of Exile: Forsaken Masters

Auch Grinding Gear Games hat seinem großartigen, kostenlosen Action-RPG einen dicken Content Patch spendiert: Das Update mit dem Titel *Forsaken Masters* bringt etwa zeitlich begrenzte Herausforderungsligen, ähnlich den Saisons in *Diablo 3: Reaper of Souls*. Zudem treffen die Spieler nun auf sieben neue NPCs, bei denen man Missionen erledigen, Rufpunkte verdienen und Belohnungen abstauben kann. Dabei erhält man sogar einen eigenen Unterschlupf, der sich nach eigenen Vorstellungen gestalten und dekorieren lässt. Hinzu kommen Balancing- und Interfaceverbesserungen sowie neue Skills und einzigartige Items. Nebenbei wurde auch der alte Content überarbeitet, was man etwa an einigen Bosskämpfen merkt. Fazit: Ein sehr schönes Update!


Path of Exile ist eine erstklassige Alternative zu *Diablo 3* – und noch dazu völlig kostenlos.

Von: Andreas Altenheimer und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Der Reiz der Pixel

Mit jeder weiteren Hardware-Generation steigen die Möglichkeiten, Spiele noch realitätsnäher zu gestalten. Doch vor ein paar Jahren etablierte sich ein Trend, der das glatte Gegenteil erreichen möchte: Spiele, die bewusst alt aussehen. Oder besser gesagt: pixelig.

Bevor revolutionäre Werke wie der Rollenspiel-Meilenstein *Ultima Underworld* mit bunten Texturen jonglierten, bestanden die meisten 3D-Titel aus einfarbigen Polygonen und ruckelten oft kriechend langsam über den Bildschirm. Bunte, flotte Spiele waren nur in den klassischen Seiten- oder Vogelperspektiven möglich. Sowohl die Hintergründe als auch die Figuren wurden Pixel für Pixel gezeichnet und per Hand animiert.

Zugegeben: Es war ein Mittel zum Zweck, denn im Grunde wünschte sich jeder möglichst echt aussehende Grafiken, die man nicht von der Realität unterscheiden kann. Schaut man sich moderne Blockbuster wie *The Last of Us* an, dann sind wir diesem Ziel verdammt nahe gekommen. Und doch ist nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen, denn seit Jahren besteht ein immer größerer Durst nach alter Pixelgrafik. Und wir wollen hier und heute die Frage erörtern, warum dem so ist.

In Erinnerungen schwelgen

Hach, wisst ihr noch? C64? Amiga? Super Nintendo? In einer Zeit, in der die Pixel laufen lernten, sorgte jeder neue Computer und jede frische Konsole für großes Staunen. Mehr Farben, mehr Geschwindigkeit, mehr Effekte auf einem Bildschirm: Besonders klassische Shoot 'em Ups profitierten maßgeblich von dieser Evolution. Innerhalb von fünf Jahren entwickelte sich das Genre vom kargen *Vanguard* über das charmante *Gradius* bis hin zum freakigen *R-Type*. Speziell Letzteres ist bis heute für seine ikonischen Endgegner bekannt, die wahren Kunstwerken gleichen – in Pixelform, versteht sich.

Wer bereits anno 1987 zockte und zum ersten Mal das legendäre *Wizball* spielte, dem entglitten spätestens in der dritten Welt die Gesichtszüge: Grafiker Jon Hare setzte einfach mal so das berühmte Präsidentendenkmal in einer Auflösung von 160x200 und reduziert auf magere drei Farben um. Das Ergebnis war für die damalige Zeit spektakulär und wirkt selbst heute noch ungeheuer plastisch.

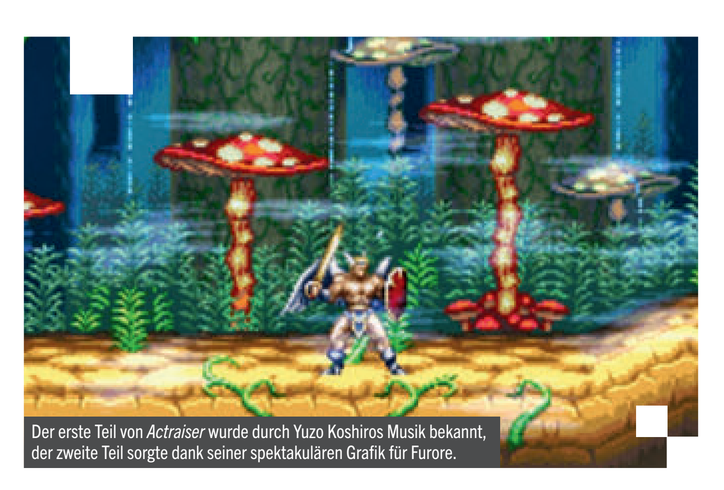
Mit Amiga, Mega Drive und Super Nintendo stieg sowohl die Anzahl der Farben als auch die Bildschirmauflösung, jedoch sahen Spiele nach wie vor pixelig aus. In unserer ersten Bildergalerie seht ihr ein paar der schönsten Beispiele, die bis 1995 erschienen sind. Natürlich lässt sich die Liste ewig fortsetzen: Ob Technosofts Technikgranate *Thunderforce III*, Segas putziges *Quackshot* oder Enix' göttliches *Actraiser 2*, alle paar Monate wurden Spieler mit neuer Pixelpracht verzaubert.

Handheld-Grenzen

Mit der Playstation-Ära und dem Siegeszug der 3D-fähigen Konsolen wurde Pixelgrafik immer seltener. Von Hybriden der Marke *Final Fantasy Tactics* abgesehen, die Bitmap-Figuren mit Polygon-Landschaften kreuzten, setzten immer mehr Firmen auf Texturen und 3D, schlicht weil die Hardware es ermöglichte. Das galt selbst für Spiele, die auf klassische Spielkonzepte vertrauten – siehe *R-Type Delta* oder *Gradius V*.

Von 1994 bis 2008 gab es für den Fan von Pixelgrafik nur zwei Optionen: das Neo Geo oder ein Handheld. Ersteres ist eine Konsole, die aufgrund ihrer starken 2D-Fähigkeiten für Furore sorgt. Sie schluckt nur sündhaft teure Module, die heutzutage mehrere hundert (!) Euro pro Stück verbuchen. Dafür erhaltet ihr Actiontitel (beispielsweise *Metal Slug*) oder Kampfspiele (von *King of Fighters* bis *Samurai Shodown*), die zu ihrer Zeit mit Spielhallenautomaten konkurrieren konnten. Der Lohn sind sagenhafte Farben, große Kämpfer und butterweiche Animationen.

Bezüglich der Handhelds schielen wir in Richtung Game Boy Color und Game Boy Advance. Speziell der GBA zauberte problemlos Spiele auf den Bildschirm, die an alte Super-Nintendo-Zeiten erinnerten. Schnell erschienen exklusive Episoden etablierter Serien, beispielsweise *Metroid: Zero Mission*, *Sword of Mana* oder mehrere *Castlevania*-Episoden, die dank der limitierten Hardware auf klassische Pixelkunst bauten. Bereits dort zeichnete sich eine gewisse Zuneigung der altgedienten Veteranen ab, die spätestens ab der Playstation 2 von dem neumodischen 3D-Wahn die Schnauze voll hatten und sich nach alten Zeiten zurücksehnten.



Der erste Teil von *Actraiser* wurde durch Yuzo Koshiros Musik bekannt, der zweite Teil sorgte dank seiner spektakulären Grafik für Furore.



Multiplayer-Spaß mit kleinen Pixelfiguren gibt es in *TowerFall Ascension* zu bestaunen.

Alle Bilder: Benedikt Plass-Fleßenkämper / diverse Hersteller



Es können noch so viele *Castlevania*-Spiele in 3D erschienen, 2D-Episoden wie *Symphony of the Night* werden wohl auf ewig die begehrtesten sein.

Pixel reifen besser

Eines der ersten Argumente der Pro-Pixel-Fraktion bezieht sich nämlich auf den Alterungsprozess. Jeder kennt das Problem: Ein *Ridge Racer* mag vielleicht zum Erscheinungszeitpunkt für großes Staunen gesorgt haben, jedoch verlor das Rennspiel mit jedem weiteren Technikssprung an Reiz. Im Gegensatz dazu erzielen 2D-Spiele aus der gleichen Ära bis heute eine ähnlich starke Wirkung wie damals. So sieht ein *Chrono Trigger* immer noch richtig schnieke aus, obwohl es gerade mal ein Jahr jünger ist als der Namco-Racer.

Woran das liegt, ist schwer zu erklären. Neue 3D-Spiele sehen aufgrund des unhaltbaren technischen Fortschritts automatisch besser aus als alte. Spiele in Pixelgrafik hingegen haben einen gewissen Stand erreicht, der sich schwer toppen lässt. Natürlich gibt es fortschrittlichere 2D-Titel in hoher Auflösung, die Zeichentrickqualität besitzen. Doch auch denen fehlt der Charme der sicht- wie zählbaren Pixel, weshalb sie keine Steigerung der alten Grafikschule, sondern streng genommen etwas Eigenständiges darstellen.

Billig, aber effektiv

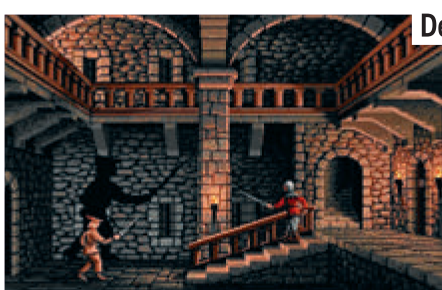
1993 heimste der Amiga-Titel *Lionheart* viele Preise für seine wunderschöne sowie farbenfrohe Grafik ein. Der Clou: Hinter all der Pracht steckt ein einziger Mann namens Henk Nieborg. Man muss sich das einmal vorstellen: Heute braucht ein AAA-Hit über hundert Grafiker, damals reichte ein einziger Spiele-Enthusiast.

Das Beispiel soll zeigen: Pixelgrafik kann „billig" sein – und trotzdem grandios aussehen. Durch die Limitierung in Sachen Auflösung muss der betreffende Künstler einzig und allein ein geschicktes Händchen besitzen, mit den gegebenen Einschränkungen etwas Ansehnliches zu zaubern. Besitzt er eine solche Gabe, dann ist er mit seiner Arbeit relativ schnell fertig und benötigt im Idealfall keine zusätzliche Hilfe.

Bezüglich des Kostenfaktors trumpft die Oldie-Technologie ebenfalls auf: Während Spiele vor 20 Jahren trotz Pixelgrafik gerne an das Limit der gegebenen Technik stießen, stellt das Scrollen von Bitmap-Hintergründen und das Bewegen von Pixelmännchen kein

Selbst die Grafik von *Cave Story* stammt aus der Feder des Programmierers Daisuke Amaya und profitiert bei aller Schlichtheit vom Charme der Pixel.

6 PIXELMEISTERWERKE DER VERGANGENHEIT



Defender of the Crown

1986 | Cinemaware

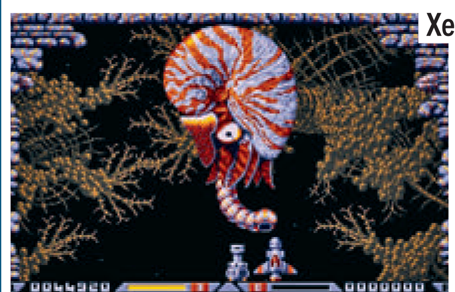
Der Action-Strategie-Mix war spielerisch zwar arg schlicht, aber die atemberaubende Bilderpracht stellte anno 1986 alles andere locker in den Schatten.



Wizball

1987 | Sensible Software

Der ideenreiche Actionklassiker besticht vor allem bei der Detailfülle, was allein das hervorragend gezeichnete Präsidentendenkmal zeigt, das übrigens selbst heutzutage noch plastisch wirkt.



Xenon 2

1989 | Bitmap Brothers

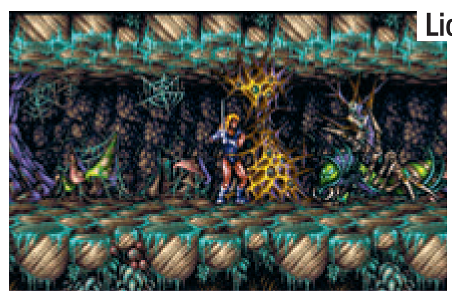
Atari-ST- und Amiga-User waren entzückt aufgrund der edlen Farbwahl und des (genretypisch) sehr ausgefallenen Gegnerdesigns. Aber auch spielerisch wusste *Xenon 2* zu überzeugen.



Space Quest 4

1991 | Sierra

Die Bilder entstanden zunächst auf Papier und wurden dann eingescannt. Dank toller Bearbeitung sehen sowohl Hintergründe als auch Figuren trotz pixeliger Auflösung aus, als hätte man sie einem Comic entliehen.



Lionheart

1993 | Thalion

Nur der Niederländer Henk Nieborg war in der Lage, dem Amiga-Computer solch wundervolle Farbverläufe zu entlocken – und das, obwohl er *Lionheart* komplett im Alleingang programmierte.



Seiken Densetsu 3

1995 | Squaresoft

Der Nachfolger zum Meisterwerk *Secret of Mana* erschien nie außerhalb Japans. Was ein Jammer ist, denn grafisch stellt er einen Höhepunkt in der Geschichte der Super-Nintendo-Konsole dar.



Die Bilder der Magnet-Scrolls-Adventures (in diesem Fall *Guild of Thieves*) waren bekannt für ihren Fotorealismus.



Dieses Emblem zierte jedes Amiga-Spiel aus dem Hause Psygnosis und war für sich bereits ein kleines Kunstwerk.

Problem für PlayStation 4, Xbox One & Co dar. Im Gegensatz zum modernen Shooter benötigt man keine brandneue 3D-Engine, die allein für die Lizenz Unmengen an Geld verschlingt.

Eine Chance für Neulinge

Demnach können junge Entwickler, die über kein großes Budget verfügen, ihre Projekte ebenso mithilfe altmodischer Pixel verwirklichen. Speziell im Point&Click-Adventure-Bereich schießen immer mehr Retro-inspirierte Werke wie Pilze aus dem Boden, allen voran *The Samaritan Paradox*, *Resonance* oder die *Blackwell*-Serie.

Mit einfach zu handhabenden PC-Tools wie dem *Adventure Game Studio* ist die eigene Spielidee in Pixelgrafik leichter umzusetzen als mit einem komplexen 3D-Editor. Selbst wenn die Animationen ungelenk oder unrealistisch wirken, fällt es bei einer pixeligen Retro-Grafik weniger ins Gewicht. Das aktuelle *Gods Will Be Watching* ist der beste Beweis für diese Theorie.

In die gleiche Kerbe schlägt der *RPG Maker*, mit dem sich Super-Nintendo-ähnliche Rollenspiele realisieren lassen. Sei es der Freeware-Tipp *Unterwegs in Düsterburg* oder eine Interactive Novel namens *To the Moon*: Ohne deren „simple“ Darstellungsart, die sichtlich von *Final Fantasy VI* inspiriert ist, hätten diese Kleinode wohl nie das Licht der Welt gesehen.

Zu guter Letzt bleibt einer der Urväter der Indie-Szene: *Cave Story*. Spielerisch stark in Richtung Metroidvania schielend, erforscht ihr hier eine riesige Höhle, stellt euch klassisch designten Endgegnern und zockt euch durch eine erstaunlich seriöse Geschichte. Der Japaner Daisuke Amaya entwickelte das Spiel im Alleingang und veröffentlichte es im Jahre 2004 für den PC. Inzwischen gibt es Umsetzungen für Wii und sogar eine Retail-Fassung für Nintendo DS. Letztere ist zudem mit einem alternativen Grafikmodus versehen, der die Pixel durch Polygone ersetzt – und dabei eine ganze Ecke schlechter aussieht.

Polygon-Misstrauen

Cave Story ist nicht der einzige Klassiker, der Jahre später ein enttäuschendes Remake oder eine schlechte Fortsetzung im Polygon-Gewand verpasst bekam. Ganz im Gegenteil: Viele altgediente Spieler zucken bereits bei der Ankündigung eines solchen Projekts zusammen. Im schlimmsten Fall wirken die Animationen wie aus der Retorte (*Final Fight: Streetwise*), die Objekte hinterlassen einen klobigen Eindruck (*Project Altered Beast*) und überhaupt wirkt die Grafik austauschbar (*Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled*). Die Gelehrten streiten sich, ob es sich hier um einen Fluch oder ein Gesetz handelt.

Der mögliche Grund hinter dem Qualitätsabfall: Bei einer gezeichneten Figur stammt jede Animationsphase und jeder Pixel von einem Menschen. Sobald Polygone und Texturen ins Spiel kommen, übernimmt der Computer diverse Prozesse, beispielsweise eine Arm- oder eine Kopfbewegung. Und genau das empfinden die Fans von Pixelgrafik als lieb- oder gar seelenlos.

Kaum eine Serie ist bezüglich ihrer 3D-Ausflüge derart vergiftet wie *Castlevania*. Wer einen wahren Fan nach seiner Lieblingsepisode befragt, der wird selten *Castlevania 64* oder *Lords of Shadow* zu hören bekommen. Die wahrhaftigen Abenteuer seien *Dracula's Curse*, *Super Castlevania* und natürlich *Symphony of the Night*.

Gerade letztgenanntes Spiel gilt als universeller Klassiker, der nur in 2D funktioniert. So bleibt die Übersicht für die komplexe Schlossarchitektur erhalten und die Beschränkung auf Pixelgrafik ermöglicht eine Vielzahl an Hintergründen, Gegnern und Waffen, ohne dass erneut die Entwicklungskosten explodieren.

Unser letztes Beispiel ist der PC-Titel *Evoland*, der den Evolutionsprozess der Action-Rollenspiele aufzeigt. Während ihr anfangs in Blockgrafik und ohne Musik durch eine karge Landschaft tapst, schaltet ihr mit der Zeit Features wie eine uneingeschränkte Bewegungssteuerung, satte Farben oder sanft scrollende Hintergründe frei. Das Spiel ist jedoch nur bis zu dem Punkt interessant und charmant, wenn aus den lie-



Die meisten Spieler denken bei Squaresoft und Super Nintendo an *Final Fantasy IV* bis *VI*. Doch *Chrono Trigger* war zumindest grafisch eindrucksvoller.


Dank ihrer Klötzchenstruktur ist die Welt von *Minecraft* prima dafür geeignet, kultige Videospielfiguren wie jene aus *Bubble Bobble* in Stein zu meißeln.

Eure Sieger stehen fest!



DER COMPUTEC
GAMES AWARD



Checkt jetzt die Gewinner auf
www.bamaward.de!



powered by





Creative
Media
Education



Wer auf der Suche nach komplexen Pixelhintergründen in Iso-Darstellung ist, der kramt am besten das alte *Last Ninja 2* für den C64 aus der Schublade.

bevollen Pixelfigürchen hässliche Polygon-Puppen werden.

Eine Herausforderung für Künstler
In den 80er-Jahren war die Beschränkung auf eine grobe Auflösung und eine limitierte Farbpalette eine Herausforderung für den Grafiker, etwas Anständiges auf den Bildschirm zu bekommen. Leute wie Bob Stevenson (*IO*), Geoff Quilley (*Guild of Thieves*) oder Michael Kosaka (*World Games*) machten sich einen Namen, weil man ihre Handschrift bei ihren Werken erkennen konnte.

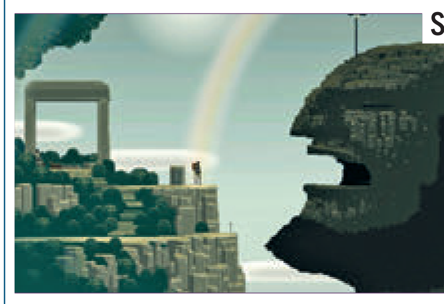
Der eine oder andere Entwickler von heute denkt sich nun: Was wäre, wenn wir ein modernes Spiel unter den Restriktionen von damals verwirklichen? Durch diese Idee entstand *Retro City Rampage*, eine Art *Grand Theft Auto* auf NES-Niveau. Zugegeben: Die Entwickler konzentrierten sich auf die niedrige Auflösung und die reduzierte Farbpalette der alten Nintendo-Konsole. Auf der Original-Hardware hätte das Spiel trotzdem nie und nimmer funktioniert, weil es die unzähligen wuselnden Figuren und Fahrzeuge niemals in der Geschwindigkeit hätte handhaben können. Aber davon abgesehen hat man wirklich das Gefühl, ein altes NES-Modul vor Augen zu haben, das zudem neben seiner Grundprämisse voller neckischer 1980er-Jahre-Gags steckt. Allein der Detailreichtum macht *Retro City Rampage* zu einem der schönsten Pixelspiele der Neuzeit.

Der Retro-Trend
Es gibt unzählige weitere Spiele, deren Ursprung klar sichtbar ist. *Hydorah* orientiert sich an Konamis *Gradius*, erinnert an farbarme Jump & Runs für das ZX Spectrum und *Gunlord* ist der erste gescheite *Turrican*-Ersatz überhaupt. Allesamt leben sie nicht nur von der spielerischen, sondern auch von der optischen Nähe zu ihren jeweiligen Vorbildern. Sie werden allein deshalb gespielt, weil sie an die „gute, alte Zeit" erinnern.

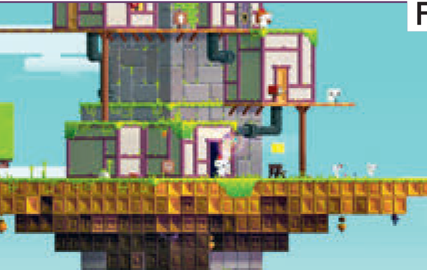
Inzwischen sind Spiele mit Pixelgrafik ein Trend. Selbst große Firmen wie Capcom haben den Ruf gehört und entwickeln neue *Mega Man*-Titel, die exakt so aussehen wie ihre NES-Vorläufer. Die Flut


Wem *Minecraft* zu dreidimensional ist, der findet in *Terraria* genau das passende Pendant in 2D.

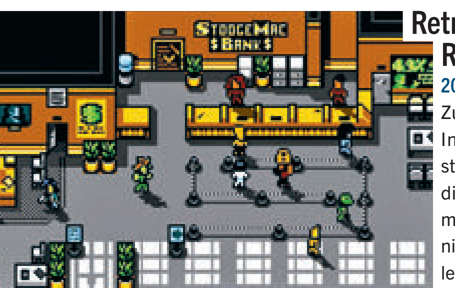
6 PIXELMEISTERWERKE DER GEGENWART



Superbrothers: Sword & Sworcery EP
2011 | Capybara Games
Gestartet als Killer-Applikation für iPad, kommen heute zumindest auch PC-User in den Genuss dieser wundervollen Pixelkulisse.



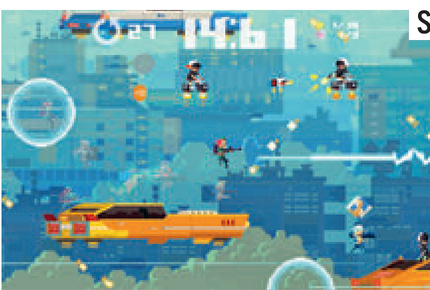
Fez
2011 | Polytron
Phil Fishs Action-Adventure ist spielerisch wie grafisch äußerst verspielt und steckt voller Liebe zum Detail. Leider wird nie ein zweiter Teil erscheinen, denn Fish hat der Videospiel-Branche mittlerweile den Rücken zugekehrt.



Retro City Rampage
2012 | Vblank Entertainment
Zumindest was Optik und Insidergags anbelangt, stellt *Retro City* Rampage die ultimative NES-Hommage dar. Spielmechanisch ist der *GTA*-Klon allerdings moderner.



Proteus
2013 | Twisted Tree
Kein anderes Spiel schafft den Spagat zwischen Pixel- und 3D-Grafik so gut wie Twisted Trees Indie-Perle *Proteus*. Besonders in Bewegung sieht die malerische Landschaft einfach traumhaft aus.



Super Time Force
2014 | Capybara Games
Ein technischer Overkill, in dem Hunderte von gepixelten Objekten in einem Affenzahn über den Bildschirm huschen: Wer hier den Überblick behält, dem gebührt unser Respekt. Aber Laune macht's so oder so.



Shovel Knight
2014 | Yacht Club Games
Dieser Titel kreuzt das alte *Mega Man*-Gameplay mit einem äußerst ausgefallenen Comic-Charakterdesign. Finanziert wurde das Projekt übrigens über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter.

VON DEN MACHERN DES ERFOLGREICHEN 4X-STRATEGIESPIELS ENDLESS SPACE!

ENDLESS Legend

"Endless Legend: Die magische Alternative zu Civilization!"



„Endless Legend macht einen sehr guten Eindruck."

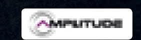


„Neues Strategie-Suchtmittel in Sicht."







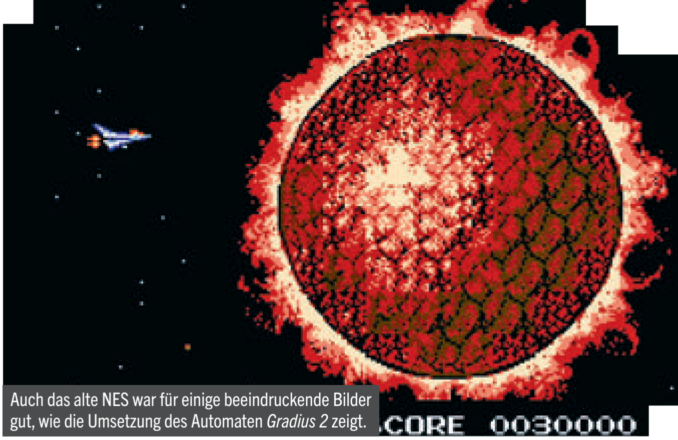




Endless Legend © 2014 Amplitude Studios. All rights reserved. Endless Legend, Amplitude Studios and Amplitude Studios logo are trademarks of Amplitude Studios in the U.S. and other countries. Licensed exclusively worldwide to and published by Iceberg Interactive B.V. Iceberg Interactive design and mark are registered trademarks of Iceberg Interactive B.V. Valve Corporation. Steam, Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names, and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Made in Europe.



BroForce vom Entwickler Free Live Games möchte sichtlich *Super Time Force* den Rang in Sachen Technik und Detailreichtum abspenstig machen.



Auch das alte NES war für einige beeindruckende Bilder gut, wie die Umsetzung des Automaten *Gradius 2* zeigt.

an Pixelgrafik ist gar derart groß, dass sich so mancher beschwert, die Idee sei bereits ausgelutscht. Doch Hits wie *Super Time Force* zeigen, in welche Richtung der Trend noch gehen könnte: In die ultimative Vermengung von alt und neu.

Super Time Force sieht auf den ersten Blick wie ein verkapptes *Gunstar Heroes* aus: Ihr steuert kleine, pixelige Männchen von links nach rechts und ballert alles nieder, was euch in den Weg kommt. Doch zum einen explodiert derart viel in diesem Spiel, dass jedes Mega Drive und jedes Super Nintendo bereits nach fünf Minuten abgeraucht wäre, und zum anderen könnt ihr das Spielgeschehen jederzeit zurückspulen. Auf diese Weise klont ihr eure eigene Figur und ballert euch schlussendlich mit einer kleinen Armee voller Pixelhelden durch die Levels, was in einem völlig neuen Spielgefühl resultiert.

3D durch Pixelkunst

Wir drehen die Zeit noch mal zurück in die 1980er-Jahre und thematisieren die wenigen 3D-Spiele, die sich nicht mit einfarbigen Polygonen begnügten und mit diversen Techniktricks den Eindruck einer dritten Dimension vorgaukelten. Die Rede ist von Werken wie *Space Harrier*, *Out Run* oder *Lotus 2*, deren Objekte und Gegner aus gezeichneten Bitmaps in verschiedenen Entfernungsstadien bestanden.

Während des Spielens seht ihr quasi lauter Animationen, in denen die Objekte von klein auf groß herangezoomt werden und somit einen dreidimensionalen Effekt vorgaukeln. Diese Technik wirkt aus heutiger Sicht grob, sorgte aber zu ihrer Zeit für Staunen. Insbesondere Sega zauberte mit grafischen Meisterwerken wie *Thunder Blade* oder *Galaxy Fore* ein paar sehr rasante 3D-Titel für die Spielhalle.

Eine völlig andere Art der dreidimensionalen Spiele orientiert sich an der „isometrischen Perspektive". Die Grafiken von *Zaxxon* über *The Last Ninja* bis *View Point* wurden allesamt schräg angefertigt, um einen räumlichen Effekt vorzugaukeln. Der Aufwand ist bedeutend genügsamer als in den anderen aufgezählten 3D-Beispielen, zudem sieht die Grafik viel statischer aus und kann von einem echten Pixelgrafikfetischisten besser genossen werden.

Der originellste 3D-Pixel-Hybrid heißt jedoch *Nebulus*: Dort klettert ihr mit einem skurrilen Wesen einen Turm empor, der sich absolut flüssig „dreht", sobald ihr euch seitwärts bewegt. Dabei hat Programmierer John M. Phillips einfach die Wände des Turms aus Kacheln geformt und diese wiederum in verschiedenen Größenordnungen Pixel für Pixel gezeichnet. Im Spiel selbst werden sie derart geschickt platziert, dass die Illusion der Drehung zustande kommt.

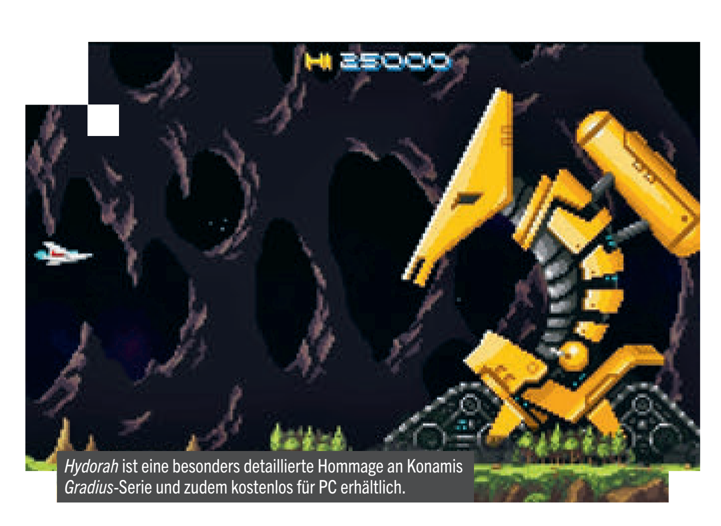
Pixel-3D der Moderne

Ein Indie-Hit von heute, der entfernt an den Clou von *Nebulus* erinnert, heißt *Fez*. Auch dieses Spiel sieht auf den ersten Blick wie ein klassisches Retro-Spiel in der Seitenperspektive aus. Jedoch könnt ihr die Welt per Knopfdruck um 90 Grad rotieren, um die Anordnung der Plattformen zu verändern. Nebenbei bietet das Action-Adventure eine verboten schöne Hintergrundkulisse, die euch mit ihrem märchenhaften Ambiente in ihren Bann zieht.

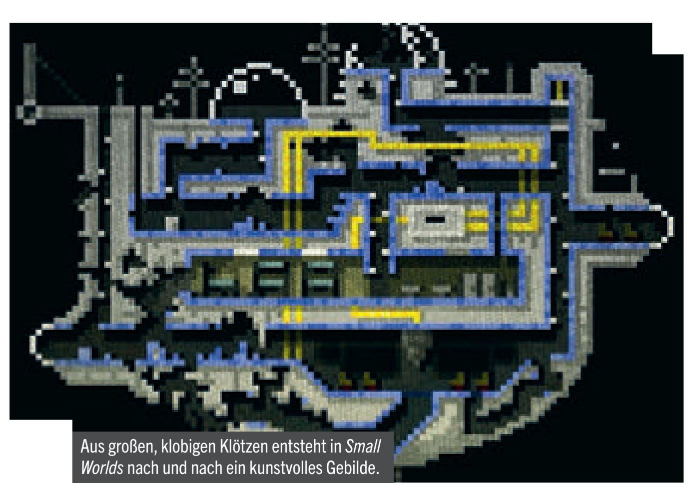
„Richtige" 3D-Spiele, die eine Ego-Perspektive mit Pixelkunst mixen, gibt es natürlich auch. So arrangiert etwa *Proteus* klobig aussehende Objekte wie Bäume oder Blumen zu einer träumerischen Landschaft. Rein technisch erinnert das Ergebnis an alte Ego-Shooter der Marke *Doom*, in denen Monster sowie kleinere Objekte ebenfalls aus gezoomten Bitmaps bestanden und somit einen Hauch von Pixelcharme bewahrten.

Eine weitere Technik besteht darin, die alten Pixel in Klötze zu verwandeln. Nehmt beispielsweise *3D Dot Game Heroes*: Sowohl Charaktere als auch Monster bestehen aus klobigen Bausteinen, die zwar dreidimensional sind, aber trotzdem von ihrer Art an das allererste *Legend of Zelda* für das NES erinnern.

Um den Bogen noch weiter zu spannen, kramen wir eines der beliebtesten Spiele der jüngeren



Hydorah ist eine besonders detaillierte Hommage an Konamis *Gradius*-Serie und zudem kostenlos für PC erhältlich.



Aus großen, klobigen Klötzen entsteht in *Small Worlds* nach und nach ein kunstvolles Gebilde.



IO war spielerisch nur gehobener Durchschnitt, aber die tolle Grafik von Bob Stevenson machte das Shoot 'em Up zum Insidertipp.



Luftrausers fällt allein durch seine ungewöhnliche Farbgebung auf.

Vergangenheit hervor: *Minecraft*. Natürlich marschiert ihr hier durch eine voll texturierte Landschaft, weshalb der Titel im Grunde gar nichts mit Pixelgrafik zu tun hat. Doch bekanntlich könnt ihr eigene Bauwerke basteln, die aus simplen, klobigen Klötzen bestehen. Aufgrund deren Schlichtheit sind manche Spieler auf die Idee gekommen, diverse Pixelwerke wie riesige Steinmonumente zu erschaffen. Diese ragen majestätisch bis zur Wolkendecke und erinnern ebenfalls an die gute, alte Pixelzeit.

Hauptsache simpel und anders

Das Beispiel *Proteus* zeigt noch etwas anderes: Die abstrakt anmutende Form der Pixelgrafik ist prima geeignet für ausgefallene Experimente. Wer etwa das Flashgame *Small Worlds* startet, der sieht zunächst nur ein paar große, farbige Klötze. Der lange, rote ist eure Spielfigur, die ihr mit der Tastatur bewegt. Sobald ihr den Bildschirmrand streift, zoomt die Kamera nach hinten und gibt weitere Klötze preis. Je weiter ihr marschiert, desto mehr und mehr sehen sie aus wie klassische Pixel. Auf diese simple Weise deckt ihr nach und nach ein wunderschönes Bild auf, bis ihr den Ausgang erreicht und zum nächsten Level springt.

Während ein *Luftrausers* allein durch seine beige-dunkelbraune Farbgebung auffällt, ließ sich Gajin Games zu einer ganzen Serie von Spielen inspirieren, die auf schlichten Konzepten beruhen und aufgrund ihrer minimalistischen Pixelgrafik auffallen. Die Rede ist von *BIT.TRIP*, einer Reanimation alter Klassiker von *Pong* bis *Pitfall*. Interessanterweise setzt der jüngste Titel erstmals auf einen modernen Grafikstil, dem in der Tat der ursprüngliche Charme der Serie fehlt.

Einen originellen Pixelfall haben wir noch: Das blutige *Hotline Miami* wirft euch in ein virtuelles Gemetzel, doch dank Retrografik und greller Farbwahl bleibt die Zensurkeule im Schrank. Das Bizarre daran: Obwohl es weniger realistisch aussieht, ist die Wirkung viel intensiver, weil ihr euch das Grauen im Kopf besser ausmalen könnt.

Mehr Fantasie statt Realität

Damit hätten wir die perfekte Überleitung zum letzten Pro-Pixel-Argument: Als in den 1980er-Jahren die *Ultima*-Serie die Welt der Rollenspiele beherrschte, fragten sich Außenstehende, wo der Reiz hinter der minimalistischen Klötzchengrafik läge. Schließlich dominierten die Farben Schwarz und Weiß, die Figuren ähnelten Strichmännchen und die Landschaft bestand aus groben, immer gleich aussehenden Blöcken. Erst mit dem sechsten Teil änderte sich der grundlegende Stil, die Grafik wirkte professioneller und kleine Porträtbildchen verpassten den wichtigsten Charakteren handfeste Gesichter. Trotzdem war der eine oder andere Fan unzufrieden mit dem Umbruch. Warum? Weil die detailliertere Optik zulasten des eigenen Vorstellungsvermögen ging.

Im Prinzip ist es ganz einfach: Spiele haben sich im Gegensatz zu Büchern oder Filmen innerhalb einer vergleichsweise kurzen Zeit auf rasante Art und Weise entwickelt. 40 Jahre sind jedenfalls nicht viel, um von *Pong* zu *Destiny* zu gelangen. Dadurch entstand eine enorme Vielfalt, weshalb jeder von uns etwas anderes unter einem „echten“ Spiel versteht.

Und manche wollen eben die groben Pixel oder die limitierte Farbpalette, weil sie ein Spiel im klassischen Sinne bevorzugen. Sie wollen ein kleines Männchen von links nach rechts dirigieren oder das Raumschiff aus der Vogelperspektive lenken. Sie bevorzugen abstrakte Aliens und klobige Kulissen, die sich in ihrem Kopf zu der Welt zusammensetzen, die sie sich vorstellen möchten.

Anders ausgedrückt: Heutzutage möchte der Pixelfan lieber ein *Retro City Rampage* als ein *Call of Duty*, weil ihm Letzteres zu „real“ vorkommt. Ego-Shooter mögen immer akkurater aussehen, jedoch für manchen auch liebloser und weniger wie ein „Spiel“. Und vielleicht ist es das, was die Pixelgrafik so attraktiv macht: Dass Spiele wieder aussehen wie Spiele. ❑



Große Kämpfer, fein animiert: *Samurai Shodown 2* gehört zu den grafisch eindrucksvollsten Beat 'em Ups für die Exotenkonsole Neo Geo.



Selbst für Dreamcast entstehen immer noch neue, exklusive Indietitel à la *Gunlord*, die mit ihrer prächtigen Pixelgrafik begeistern.

Videospiel-Musiklegende Tommy Tallarico im Interview

„Solange die Leute mich hören wollen, bleibe ich dabei!“



PC Games: Die Konzertreihe Video Games Live kommt am 15. November nach Deutschland. Erinnerst du dich noch, wie die Idee zur Show geboren wurde?
Tommy Tallarico: „Das erste Mal, dass ich mich wirklich mit Videospiel-Musik auseinandergesetzt habe, war in den späten 1970ern, als ich gerade mal zehn Jahre alt war. Ich habe damals Videospiele auf Kassette aufgenommen und bin passend zur Musik mit meiner Gitarre vor den Fernseher herumgesprungen. Bald darauf habe ich angefangen, kleine Konzerte für meine Freunde zu geben. Auf diese Weise konnte ich meine beiden Leidenschaften, Musik und Videospiele, miteinander vereinen.“

PC Games: Hättest du beim ersten Video-Games-Live Konzert damit gerechnet, dass es ein derart großer Erfolg werden würde?
Tommy Tallarico: „Ehrlich gesagt: Ja, was eigentlich ziemlich naiv ist. Aber ich hatte das Glück, dass so viele Leute es liebten, so wie ich es liebe, die Konzerte zu gestalten. Bei unserer ersten Show im Jahr 2002 haben alle gesagt, ich sei verrückt und dass ich mich glücklich schätzen könne, wenn ein paar Tausend Besucher kommen würden. Letztendlich waren es sage und schreibe 11.000 Besucher.“

PC Games: Was macht Video Games Live besonders?
Tommy Tallarico: „Es gibt inzwischen natürlich auch viele andere Videospiel-Konzerte, aber keines ist so erfolgreich wie Video Games Live. Warum? Zunächst bin ich nicht nur Videospiel-Komponist, sondern auch leidenschaftlicher Videospieler und seit 25 Jahren im Geschäft, also nicht nur irgendein Produzent, der damit viel Geld machen möchte. Ich kenne die Branche und die Leute, die darin arbeiten. Genau das macht den Unterschied. Zudem mache ich eine Show für jedermann, nicht nur für die Hardcore-Zocker. Auch eine Mutter oder eine Großmutter, die noch nie ein Videospiel gespielt hat, kann sich unsere Show ansehen, sich die Musik anhören, die Bilder auf dem Bildschirm ansehen und versteht trotzdem, was wir ihr übermitteln wollen. Außerdem sind die Shows interaktiv und machen Spaß, denn das ist ja eigentlich der Kern der Videospiele. Bei Video Games Live geht es um diese Mischung, nicht nur um die Musik alleine.“

> „Ich bin nicht nur Komponist, sondern auch leidenschaftlicher Videospieler.“

PC Games: Mit welchen Spiele-Soundtracks hat deine Leidenschaft begonnen?
Tommy Tallarico: „Einer der ersten Soundtracks, an den ich mich erinnere, ist der von *Pac-Man*. Danach kamen *Donkey Kong, Frogger* und andere Arcade-Spiele der frühen 1980er.“

PC Games: Konntest du dir damals schon vorstellen, auch damit dein Geld zu verdienen?
Tommy Tallarico: „Nicht wirklich – auch deswegen, weil es den Beruf des Videospiele-Komponisten damals noch gar nicht gab. Ich wusste aber, dass ich Musiker und Performer sein möchte, nicht zuletzt wegen meinem älteren Cousin Steven Tyler von Aerosmith, der mich natürlich stark geprägt hat. Also bin ich mit 21 ohne einen Cent in der Tasche nach Los Angeles gefahren und habe erst einmal in einem Gitarren-Laden gearbeitet. Dort habe ich zufällig den Musikproduzenten Richard Branson getroffen, der mich auf ein Videospiel-T-Shirt ansprach, das ich trug.



Eins kam zum anderen und nur sechs Monate später arbeitete ich schon am Soundtrack zum ersten *Prince of Persia* mit."

PC Games: Bei Video Games Live werden verschiedene Musikrichtungen miteinander kombiniert. Wie ist es, mit dermaßen unterschiedlichen Künstlern zusammenzuarbeiten?

Tommy Tallarico: „Das ist eigentlich der Teil, der das Ganze so aufregend macht. Wenn wir beispielsweise die ganze Zeit nur Musik aus *Final Fantasy* aufführen würden, wäre das irgendwann sehr monoton. Aber Musik aus den unterschiedlichsten Spielen zu performen, das macht alles erst so spannend. Die Setlist der Show ist immer ziemlich dynamisch und abwechslungsreich – wir spielen nicht immer wieder das gleiche Material. Ich will damit gar nicht andere Videospiel-Konzerte abseits von Video Games Live schlechtreden, aber das sind die Gründe, warum ausgerechnet unsere Show so aufregend ist. Als Videospiele-Komponist möchte ich, dass es so viele Konzerte, Shows und Alben zu Games wie möglich gibt. Das Business als Ganzes soll noch größer werden. Das ist mit ein Grund, warum sich Video Games Live so sehr von anderen Veranstaltungen unterscheidet. Viele andere Veranstalter von Shows sehen das Ganze als Wettbewerb und sind eifersüchtig auf die Erfolge anderer. Ich aber möchte anderen Shows helfen, indem ich beispielsweise für sie auf unserer Facebook-Seite Werbung mache."

PC Games: Du hast an hunderten von Titeln mitgearbeitet. Welcher von dir gestaltete Soundtrack ist dir besonders im Gedächtnis geblieben?

Tommy Tallarico: „*Earthworm Jim* – wir hatten unheimlich viel Spaß beim Gestalten, weil das Spiel einfach dermaßen abgefahren war. Es gab im Grunde keine Regeln, wodurch wir wahnsinnig kreativ sein durften."

> „Bei unserer ersten Show haben alle gesagt, ich sei verrückt."

PC Games: Und gibt es Videospiel-Musik abseits deiner eigenen, von dir kreierten, die du als ganz besonders gelungen betrachtest?

Tommy Tallarico: „Da gibt es einige: Den *Final Fantasy VIII*-Soundtrack von Nobuo Uematsu etwa oder die Musik der frühen *Sonic*-Spiele. Ich glaube, da kann ich mich gar nicht wirklich festlegen."

PC Games: Was unterscheidet deiner Meinung nach Musik zu Videospielen von jener zu Filmen?

Tommy Tallarico: „Ein wichtiger Aspekt ist die Melodie. Sie ist es, die im Ohr hängen bleibt. Außerdem unterscheiden sie sich noch durch die Interaktion. Filme sind Geschichten, die durch Dialoge erzählt werden. Aber wenn du ein Spiel spielst, wirst du zum Hauptcharakter und die Musik wird zum Soundtrack deines Lebens. Du hast dieses Spiel gespielt und die Schlachten geschlagen. Außerdem sind Lieder aus Filmen linear. Sie starten also an einem bestimmten Punkt A und enden an einem Punkt B. Bei Videospiel-Musik können wir in viele Richtungen abbiegen. Ich kann nicht einfach sagen: „Okay, bei Sekunde 46 muss die Musik anschwellen, weil dann der Bösewicht auftritt". Der Soundtrack muss sich dynamisch am Geschehen orientieren."

PC Games: An welcher Spiele-Serie oder welchem Spiel würdest du gerne einmal mitarbeiten?

Tommy Tallarico: „Das ist einfach – *The Legend of Zelda*!"

PC Games: Hast du abseits von Video Games Live schon weitere Pläne für die Zukunft?

Tommy Tallarico: „Ich liebe es, Videospiel-Musik zu performen und mit Leuten auf der ganzen Welt zusammenzuarbeiten, das möchte ich machen, solange es möglich ist und es den Leuten gefällt. Zudem gibt es viele Spiele, die ich unbedingt noch in der Show haben möchte. Solange die Leute mich hören wollen, bleibe ich dabei!"

Video Games Live hautnah erleben:

Computec Media verlost Premium-Eintrittskarten zum Event!

Am 15. November kommt Video Games Live nach Deutschland – und ihr könnt dabei sein! Wir verlosen 5 x 2 VIP-Upgrades zur beeindruckenden Bühnenshow. Zusätzlich zu einem Platz in allerbester Lage erwarten euch folgende Extras:

* Ein Backstage-Pass, mit dem ihr exklusiv hinter die Kulissen von Video Games Live sehen könnt
* Eine exklusive Pre-Show-Tour, bei der ihr Video-Games-Live-Erfinder Tommy Tallarico höchstpersönlich treffen und mit ihm plaudern könnt
* Ein Gratis-Downloadcode für das *Special Extended Video Games Live: Level 2*-Album
* Das offizielle Video-Games-Live-Poster im Vintage-Look
* Exklusive, abwaschbare Video-Games-Live-Tattoos
* Zutritt zum Video-Games-Live-Post-Show-Meet&Greet – noch vor allen anderen!
* Ein persönlich signiertes Notenblatt des Konzerts

Um euch dieses tolle Paket zu sichern, müsst ihr lediglich folgende Preisfrage beantworten:

Wie heißt der Erfinder und Gastgeber von Video Games Live?
a) Tommy Lee Jones
b) Tommy Tallarico
c) Tommy Hilfiger

Schickt die richtige Antwort mit dem Betreff „Video Games Live Gewinnspiel" bis spätestens 31. Oktober. 2014 an gewinnspiel@pcgames.de und mit ein bisschen Glück gehört ihr zu den Gewinnern! Name und Anschrift nicht vergessen!

Teilnahmbedingungen: Das VIP-Upgrade setzt vorhandene VGL-Konzerttickets für die Show am 15.11. in Stuttgart voraus. Mitarbeiter von Computec Media sowie der Video-Games-Live-Tour und den damit verknüpften Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2014. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.



Unvergessliche Spielerlebnisse

Einige Spiele werden durch ihre Emotionalität unvergesslich. Die Geschichte von Lee und Clementine aus The Walking Dead wird wohl kaum einen Spieler kalt gelassen haben.

Von: Andreas Altenheimer / Benedikt Plass-Fleßenkämper

In unserem Special werfen wir einen Blick auf unvergessliche Spiele und was diese so besonders macht.

Computerspiele – ein Thema ohne Grenzen. Allein die Menge an verfügbaren Titeln ist derart riesig, dass selbst Vollblutzocker rund um die Uhr vor dem PC sitzen müssten, wenn sie wirklich alles ausprobieren wollten. Dabei fragt sich der Außenstehende zu Recht: Warum überhaupt noch weiterspielen, wenn man ohnehin schon so viel gesehen hat? Die Antwort: Weil man immer auf der Suche nach etwas Besonderem ist.

Eine einmalige Idee

Wir fangen mit einem Exoten an, den nur wenige kennen: *Narbacular Drop*. Ihr steuert eine Prinzessin, die in einer düsteren Höhle gefangen gehalten wird. Sie kann zwar weder springen noch klettern, aber dafür Portale erzeugen, die einen Übergang zwischen zwei beliebig weit entfernt liegenden Stellen ermöglichen. Auf diese Weise puzzelt sie sich von einem Raum zum nächsten. Bitte? Was daran besonders sei, die Grundidee aus *Portal* für ein mittelmäßiges Freeware-Spiel zu klauen? Ganz einfach: *Narbacular Drop* ist ganze zwei Jahre älter! Valve heuerte im Nachhinein das zugehörige Team Nuclear Monkey Software an, gemeinsam bastelte man den berühmten Physik-Sooter. Fakt ist aber, dass *Narbacular Drop* zu seiner Zeit absolut einmalig und somit etwas Besonderes war.

Womit wir bei einem Dilemma angelangt wären: Spiele wie *Tetris*, *Shanghai* oder *Lemmings* sind aufgrund ihrer jeweils revolutionären Spielidee alle zu ihrer Zeit besonders gewesen, doch unzählige Klone haben diesen Status kaputt gemacht. Selbst ein *Minecraft*, das man dank seines noch recht jungen Alters als etwas relativ Neues interpretieren könnte, verliert mit jedem Tag an Einmaligkeit, weil unzählige Nachahmer aus dem Boden schießen.

Blick über den Tellerrand

Deshalb müssen wir über den Aspekt der grundlegenden Spielidee schauen und uns auf das Terrain des Genre-Mixes begeben. Das ehemalige Entwicklerstudio Bullfrog rund um den britischen Kreativkopf Peter Molyneux hatte in den 1990er-Jahren eine ganze Latte voller Besonderheiten im Portfolio: In *Populous* spielt ihr einen Gott, der für sein eigenes Volk die Landmassen ebnet und das feindliche mit Erdbeben oder Vulkanausbrüchen straft. *Syndicate* simuliert eine ferne Zukunft, in der die Welt von korrupten Konzernen beherrscht wird und der Spieler eine Handvoll Agenten durch allerlei Missionen dirigiert. Wer wiederum mehr auf Abenteuer aus 1001 Nacht steht, nimmt in *Magic Carpet* auf einem fliegenden Teppich Platz, jagt wertvollem Mana hinterher und wehrt sich gegen riesige Killer-Bienen, die euch an die virtuellen Teppichfransen wollen.

Die genannten Titel sind völlig unterschiedlich, gleichwohl sie von einer ähnlichen Mischung profitieren. Sie verkaufen sich vordergründig als strategisch anspruchsvoll, sprechen dank ihres Echtzeitfak-

DAS MASSENPHÄNOMEN WORLD OF WARCRAFT

Manchmal ist ein Spiel auch deshalb ein unvergessliches Event, weil es eine riesige Community erzeugt. Und welcher Kandidat wäre hierfür ein geeigneteres Beispiel als das berühmt-berüchtigte *World of Warcraft*? Ja, klar: Ähnlich wie im Falle von *Tetris* hat das MMORPG mit der Zeit seinen Ausnahme-Status eingebüßt. Zudem gab es bei seiner Veröffentlichung im Jahr 2004 viele ähnlich geartete Spiele, aufgrund deren Suchtfaktor unverbesserliche Zocker ihr Sozial- oder gar Arbeitsleben fast gänzlich auf Eis legten.

Jedoch ging *World of Warcraft* weit über seine angepeilten Zielgruppen hinaus. Ähnlich wie *Super Mario Bros.* haben seither auch PC-Nutzer einen Titel in der Hand, dessen Name auch der Nichtspieler kennt – und sei es in der landläufig etablierten Abkürzung *WoW*. Es ist ein Thema für sich, inwiefern Blizzard es gerade mit diesem Titel schaffte, all die Massen zu bewegen – vermutlich waren sie einfach zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle. Doch das Warum und Wieso ist zweitrangig: Wer *World of Warcraft* rein als Phänomen betrachtet und nicht als etwas Besonderes ansieht, der möchte es einfach nur nicht wahr haben. Die noch immer riesige Community ist wohl Beweis genug dafür, dass *WoW* etwas Außergewöhnliches ist.

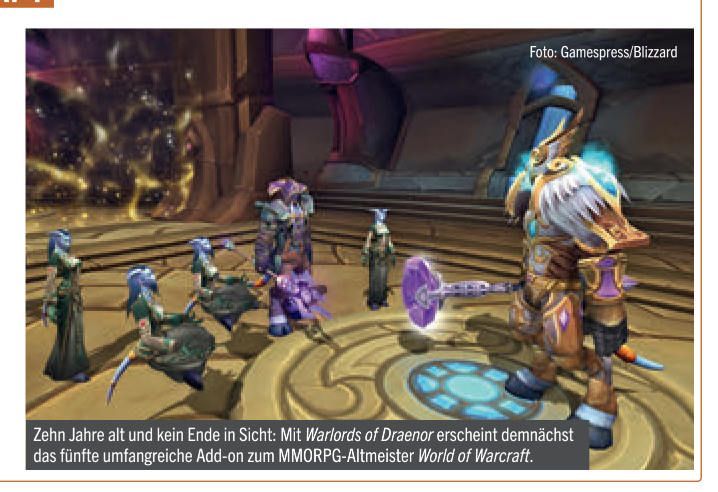


Foto: Gamespress/Blizzard

Zehn Jahre alt und kein Ende in Sicht: Mit *Warlords of Draenor* erscheint demnächst das fünfte umfangreiche Add-on zum MMORPG-Altmeister *World of Warcraft*.

tors den Fan von Actionspielen an und verpacken all das in ein zugängliches Steuerungskonzept. Zudem existieren kaum Nachahmer, weshalb Bullfrog-Werke bis heute einmalig und ihren Anhängern in Erinnerung geblieben sind.

Detailvernarrtheit

Euch klingt das zu trocken, ihr definiert unvergessliche Spiele lieber anhand neckischer Anekdoten? Dann dürftet ihr beim folgenden Klassiker aufhorchen: *Metal Gear Solid*. Wir ignorieren die technisch maue PC-Konvertierung und konzentrieren uns auf den Detailgrad, den sich nur ein Mensch wie die japanische Entwickler-Ikone Hideo Kojima ausdenken konnte.

Bereits der Pappkarton, den ihr bei euch tragt und unter dem ihr euch jederzeit verstecken dürft, ist eine Skurrilität und mittlerweile zu einem Running Gag der Serie geworden. Darüber hinaus könnt ihr an einer ganz bestimmten Stelle einen kleinen Hund dazu animieren, euch unter dem Karton steckend anzupinkeln. Kurios, aber hilfreich. Der Sinn der Übung: Dank des Urin-Duftes, der euch fortan begleitet, greift euch keiner der gefährlichen Wolfshunde mehr an.

Oder wo sonst, wenn nicht hier, lässt sich eine Söldnerin wie Meryl Silverburgh beim Umziehen überraschen, wenn ihr der Frau schnell genug auf das stille Örtchen folgt? Und wir fangen besser gar nicht erst mit Psycho Mantis an, der eure Gedanken liest und somit perfekt auf eure Angriffe reagiert, bis ihr vom eingestöpselten Joypad ablasst und ihn mit Maus plus Tastatur bekämpft ... Manche Details sind derart unnütz, dass sie dem Spieler gar schaden. So befindet sich in eurem Inventar ein Päckchen Zigaretten, das bei Benutzung eure Lebensenergie reduziert. Doch all diese Feinheiten machen *Metal Gear Solid* zu etwas Erinnerungswürdigem, weil der Spieler fühlt, wie viel Freude die Entwickler an ihrem Baby hatten.

Der eine Moment

Manchmal reicht auch ein kurzer Augenblick oder ein winzig kleines Detail, damit ein Spiel auf immer im Gedächtnis bleibt. Die zunächst trocken anmutende Grenzbeamten-Simulation (!) *Papers, Please* gewinnt spürbar an Dramatik, wenn ein Terrorist über die Mauer klettert und einen Grenzsoldaten mit einer Granate bewirft. Noch traumatisierender ist der Shooter *Spec Ops: The Line*, weil er den Spieler zu einer fürchterlichen Tat nötigt – und damit ein sonst so gewaltbetontes Genre in eine völlig andere Stimmungslage kippt.

Der deutsche Entwickler Daedalic Entertainment schaffte ein ähnliches Kunststück mit *Edna bricht aus*, dessen absurder Humor gegen Ende aufgrund eines tragischen Mordes zur Randnotiz verkommt. Im Nachfolger *Harveys Neue Augen* hingegen steckt die Brillanz in einem der besten Rätsel überhaupt, obwohl es auf dem Papier betrachtet völlig unlogisch erscheint: Ihr müsst einen Clown mit einem Kronleuchter erschlagen, den ihr wiederum mit einem Luftballon in Schraubenschlüsselform (!) von der Decke hebelt. Die Idee ist so absurd, weshalb jeder sie ausprobiert – und sich alle diebisch darüber amüsieren, weil es tatsächlich funktioniert.

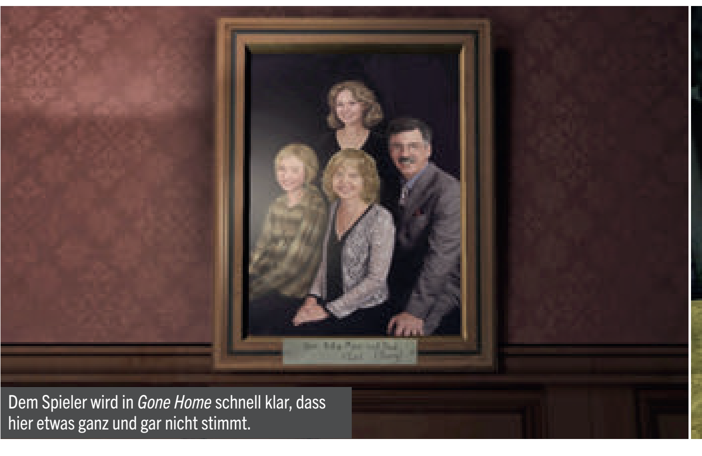
Für einen richtigen Schock sorgte *Call of Duty 4: Modern Warfare*: Zunächst hetzt uns der Ego-Shooter durch typische Kriegsszenarien und springt fleißig zwischen zwei Spielcharakteren hin und her. Als wir während eines Rettungseinsatzes von einer Explosion erfasst werden und mit unserem Helikopter zu Boden gehen, macht sich schon Verunsicherung breit. Die folgende Szene lässt uns fassungslos auf einen Atompilz blicken und mit der Frage zurück: Wie zum Geier sollen wir hier rauskommen? Die Antwort: Gar nicht. Wir sind tot. Danach wird das Spiel nur aus Sicht des verbleibenden Charakters erzählt. Ein wahrhaft unvergesslicher Moment,



Diese Übersichtskarte aus *Daggerfall* repräsentiert eine gigantische Spielfläche von über 160.000 Quadratkilometern.



Nicht nur die Charaktere aus *Gods Will Be Watching* jubeln, nachdem der Spieler sie erfolgreich durch eines der mörderschweren Kapitel geleitet hat.


Dem Spieler wird in *Gone Home* schnell klar, dass hier etwas ganz und gar nicht stimmt.


Alyx überreicht euch die Gravity Gun – der Moment, in dem *Half-Life 2* von großartig zu unsterblich aufsteigt.

der sich wohl jedem Spieler ins Hirn eingebrannt hat.

Doch auch Spiele wie *Brothers: A Tale of Two Sons*, *Final Fantasy VII* oder *Mafia* schlagen in die gleiche Kerbe. Aufgrund der Spoiler-Gefahr deuten wir allerdings besser nur an, dass der Spieler hier kein wirkliches Happy End erfährt und ihn die Geschichten allein deshalb auf ewig verfolgen.

Style over Substance

Die folgende Gruppe der besonderen Spiele ist – die Überschrift suggeriert es bereits – dezent umstritten. Jedenfalls hagelte es 1989 Kritik für Jordan Mechners *Prince of Persia*, weil der Schwierigkeitsgrad harsch und das Spielprinzip abwechslungsarm seien. Doch heute genießt der Titel Kultstatus, weil Story, Steuerung und zeitlose Animationen für ein unnachahmliches Abenteuer-Flair sorgen. Wer einmal im Eiltempo durch den Kerker geflitzt ist und im Sekundentakt mehrere weite Abgründe durch gezielte Sprünge überwunden hat, weiß, wovon die Rede ist.

Ein vergleichbarer sprunggewaltiger Titel ist *Mirror's Edge*: Normalerweise sehen Fans von Spielen aus der Ego-Perspektive bereits kurze Jump&Run-Passagen als ein No-Go an, doch Entwickler DICE war das egal. Ganz im Gegenteil: Sie bastelten für ihr an die Trendsportart Parkour angelehntes Spiel eine Levelarchitektur, die sich nur durch schnelles Rennen und waghalsige Sprünge absolvieren lässt. Wer scheitert, der flucht. Wer gewinnt, der fühlt sich erhaben.

Wer es eher bodenständig und dafür gewalttätig mag, schaut sich den Indie-Titel *Hotline Miami* an. Vogelperspektive, krümelige Grafik und grelles Farbdesign sprechen eigentlich für einen grandiosen Flop, aber gerade der trashige Stil in Kombination mit der blutigen Handlung und dem gnadenlosen Schwierigkeitsgrad fasziniert. Dem einen oder anderen Adventure-Kenner dürfte das Ambiente übrigens bekannt vorkommen: Bereits anno 1994 konnte man in *Dreamweb* einen Profikiller steuern, dessen kaltherzige Taten aufgrund der distanzierten Darstellung so intensiv wirkten. Warum? Weil die Ego-Ansicht im Kopf des Spielers tickte …

Spiel oder Erlebnis?

Besonders umstritten sind sogenannte Interactive Novels, denen

MUSIKALISCHER GENUSS

Auch eine gute Musikuntermalung kann dazu beitragen, ein Spiel unvergesslich zu machen.

Es ist keine Seltenheit, wenn ein Spiel aufgrund seiner Grafik Fans gewinnt und für Motivation sorgt, obwohl es ansonsten wenig Substanz zu bieten hat. Auf der anderen Seite wird der Soundtrack oft als Beiwerk abgetan, der zwar wichtige Dienste leistet, jedoch bei nur wenigen Spielern für relevante Pluspunkte sorgt. Doch wir möchten dem nicht nur widersprechen, sondern auch ein paar Paradebeispiele nennen, die in der Tat beweisen, wie wichtig Musik in Spielen sein kann.

Chris Hülsbeck hat zu Amiga-Zeiten eine ganze Reihe an Soundtracks erschaffen, von denen immerhin der wichtigste den Sprung auf den PC geschafft hat: *Turrican 2*. Natürlich ist bereits das Action-Hüpfspiel an sich ein guter Vertreter seiner Zunft, der jedoch erst durch seine außergewöhnlich melodische, eingängige Synthi-Musik zum Star wurde. Oder nehmt die CD-Version von *Ecco the Dolphin*, die aufgrund ihrer ruhigen Ambient-Klänge massiv an Atmosphäre gegenüber der Modul-Variante auf dem Sega Mega Drive gewinnt und das Spiel deutlich aufwertet.



Musik-Meilenstein: Ohne den spektakulären Score von Chris Hülsbeck wäre *Turrican 2* nur halb so spaßig.


Shatter gehört zu den wenigen Spielen, die in der Fachpresse gesondert für ihren gelungenen Soundtrack gelobt wurden.

Ein etwas neueres Beispiel wäre *Shatter*, ein moderner *Breakout*-Abklatsch, in dem ihr mit Schläger und Kugel reihenweise Steine abräumt. Der Neuseeländer Jeremiah „Module" Ross steuerte diesbezüglich gleich mehrere Elektroniksymphonien bei, die an die Musik von Daft Punk erinnern und jeweils bis zu neun Minuten andauern. Auch hier spürt man vom ersten Takt an, wie wichtig den Entwicklern das Zusammenspiel zwischen dem eigentlichen Spiel und dem Sound gewesen ist.

THE
WALKING DEAD™

1. – 3. STAFFEL
16. 10. - 26. 10.

FREE-TV-PREMIERE
4. Staffel: 27.10. - 2.11. ab 23:15



it's fun.

einerseits mangelnde Spieltiefe vorgeworfen werden und die andererseits in den letzten fünf Jahren dramatisch in Sachen Plot-Qualität dazugelernt haben. Universell beliebt ist einzig *The Walking Dead*, schließlich hat grob geschätzt jeder zweite Leser die Telltale-Saga gespielt. In der Tat ist es faszinierend, wie simple Texteinblendungen à la „Clementine wird sich merken, was du gesagt hast" dem Spieler glauben machen, er würde entscheidende Aspekte der Handlung lenken. Dass sich die Unterschiede auf kleine Details und wenige Dialogzeilen beschränken, spielt keine Rolle. *The Walking Dead* gibt dem Spieler schlicht das Gefühl: Er IST der Protagonist.



Trashige Grafik und übertriebene Blutfontänen machen *Hotline Miami* zu einem besonderen Actionspiel.

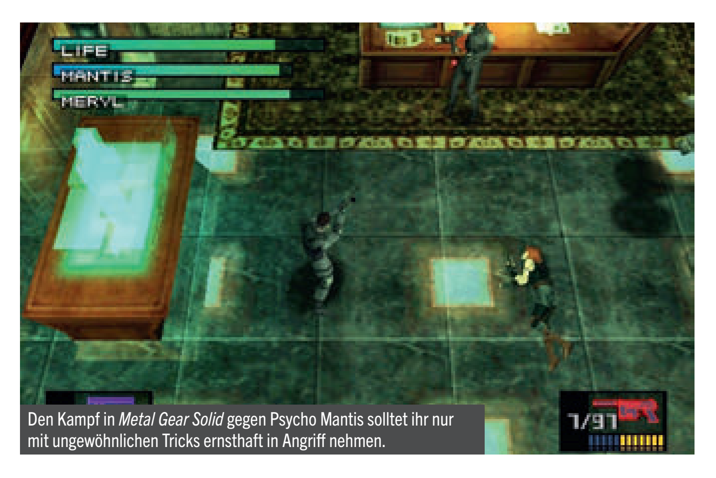
Das ist euch aufgrund des Zombie-Settings immer noch zu gewalttätig? Dann spielt *Gone Home* – und beschwert euch nicht. Beschwert euch nicht über die fehlende Action, die mangelnden Rätsel und die kurze Spielzeit. Kauft es, installiert es, spielt es und fühlt euch eins mit Kaitlin Greenbriar, die sich um den Verbleib ihrer kleinen Schwester sorgt. Viele lieben es und viele hassen es. Aber keiner kann abstreiten, dass *Gone Home* aufgrund seiner authentischen Darstellung der 1990er-Jahre und einer glaubhaft konstruierten Geschichte, die jeden Unwissenden früher oder später in die Irre führt, etwas Unvergessliches darstellt.

Die Nische für Hartgesottene

Vor ein paar Monaten erschien mit *Gods Will Be Watching* ein anderes Indie-Spiel, das ebenso ungewöhnlich ist. In sieben Kapiteln kämpft ihr buchstäblich ums Überleben und müsst knallharte Entscheidungen treffen, die eure moralischen Grundwerte auf die Probe stellen. Kommt zudem noch etwas Pech hinzu, dann müsst ihr gar einzelne Teammitglieder opfern – eine Maßnahme, die der perfektionistisch veranlagte Spieler ungern sieht.

Man mag sich über den brutalen Schwierigkeitsgrad und die zweckmäßige Pixelgrafik streiten: Fakt ist, dass *Gods Will Be Watching* auffällt. Es behandelt unangenehme Themen, die sich um Tod und Leid drehen, und verpackt sie in eine Geschichte, in der es weder Schwarz noch Weiß gibt. Vor allem stellt sich ein ungemeines Gefühl der Befriedigung ein, wenn man sich verbissen wie erfolgreich durch eines der beinharten Kapitel gekämpft hat.

Es gibt noch weitere Beispiele, die von einer ähnlichen Faszination leben und eine ganze Ecke beliebter sind: Während ihr in *FTL* die Crew eines Raumschiffes befehligt und in schlichter 2D-Grafik dramatische Schlachten erlebt, bei denen der kleinste Fehler zum Scheitern führt, stößt die *Dark Souls*-Serie an die Grenzen eines jeden erfahrenen Action-Rollenspielers. Allein die monströsen Endgegner, die zunächst unbesiegbar erscheinen, bringen jeden besonnenen Menschen zu Wutausbrüchen. Nach einem erfolgreichen Kampf fühlt man sich hingegen wie Gott persönlich.



Den Kampf in *Metal Gear Solid* gegen Psycho Mantis solltet ihr nur mit ungewöhnlichen Tricks ernsthaft in Angriff nehmen.

Ebenfalls schwer und ungewöhnlich ist *Antichamber*: Ihr bewegt euch durch eine abstrakte Welt voller Gänge und Räume, die jeglichen physikalischen Grundsätzen strotzt und dafür alle Nase lang ihre eigenen erfindet. Der Hauptreiz besteht darin, die vom Designer Alexander Bruce ausgedachten Regeln zu verstehen und zu nutzen. So sollt ihr beispielsweise selbst herausfinden, dass zwei nebeneinander liegende Treppen euch gleichermaßen auf die falsche Fährte führen und ihr einfach kehrtmachen müsst, um wie durch Zauberhand auf ein neues Areal zu stoßen. Passend dazu neckt euch das Spiel mit Lebensweisheiten, die der zu Anfang nicht nachvollziehbaren Logik einen tieferen Sinn geben. Hinter der Exit-Tür befindet sich beispielsweise kein Ausgang, sondern eine Wand mit dem Spruch „Im Leben geht es nicht darum, zum Ende zu gelangen."

Ein Epos auf dem Bildschirm

Euch ist das alles zu „Indie"? Keine Bange, jetzt kommen die Vielspieler zum Zuge, die ihre Nächte lieber vor dem Monitor anstatt im kuscheligen Bett verbringen. Für die ist eine Welt wie in *The Elder Scrolls: Skyrim* gerade mal ausreichend genug, um ihren unersättlichen Entdeckerdrang zu stillen. Freilich kichern alteingesessene Fans über die „Winzigkeit" der verschneiten Berglandschaft, wenn sie an die 161.600 Quadratkilometer des Vorläufers *Daggerfall* denken. Zwar wurde nur ein Bruchteil der Landschaft per Hand designt, während der Großteil aus einem schnöden Algorithmus entsprang, aber allein die schiere Größe sorgt selbst heute noch für Staunen.

Epische Rollenspielreihen sind oft etwas Besonderes: *Ultima* fand von der vierten bis zur siebten Episode in der gleichen Welt statt, die von Mal zu Mal detaillierter gestaltet wurde. Die stetige Weiterentwicklung sorgt sowohl für ein wohlig-bekanntes Gefühl als auch für neue Faszination. Man fühlt sich wie im realen Leben heimisch, wenn man alte Gesichter wiedersieht und Anekdoten über die eigene Person lauscht. Zudem unterscheidet sich die *Ultima*-Serie in spielerischer Hinsicht von der Konkurrenz, weil sie den Fokus nicht aufs Bekämpfen irgendwelcher obskuren Bösewichter legt. So müsst ihr in *Quest of the Avatar* primär Tugenden wie Ehrlichkeit oder Demut frönen, um als wahrer Held zu gelten.

Während sich *Ultima* im Laufe der Jahre zum Epos entwickelte,

ALIEN ISOLATION™

RIPLEY-EDITION





LAST SURVIVOR

ALS ELLEN RIPLEY MÜSSEN SIE DIE LETZTE MISSION AN BORD DER NOSTROMO BEWÄLTIGEN. DER REST DER BESATZUNG IST TOT. IHR ÜBERLEBEN HÄNGT DAVON AB, DEN SELBSTZERSTÖRUNGSMECHANISMUS DES SCHIFFES AUSZULÖSEN UND RECHTZEITIG ZUM RETTUNGSSHUTTLE ZU GELANGEN.

CREW EXPENDABLE

DIE ORIGINAL-CREW IST WIEDERVEREINT AN BORD DER NOSTROMO. BRETT UND KANE SIND TOT. ZUSAMMEN MIT ASH UND LAMBERT LIEGT ES NUN AN IHNEN, IN DIE ROLLE VON DALLAS, PARKER ODER ELLEN RIPLEY ZU SCHLÜPFEN UND EINEN WEG ZU FINDEN, DAS ALIEN IN DIE ENGE ZU TREIBEN UND DEM GRAUEN DIE STIRN ZU BIETEN.





7. OKTOBER, 2014





PC

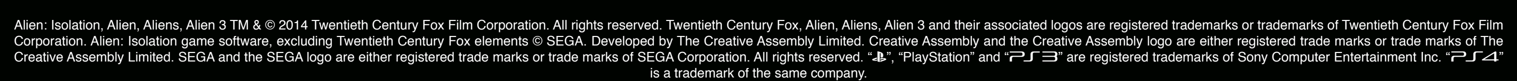



ALIENISOLATION.COM





www.sega.com



Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Alien: Isolation game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.



Wer *The Secret of Monkey Island* gespielt und die Schwertkämpfe vergessen hat, leidet unter Amnesie.

war Biowares *Mass Effect*-Saga von Anfang an als ein solches konzipiert. Nicht nur, dass die Serie drei Teile umspannt und ihr stets die Spielstände mit euren wichtigsten Entscheidungen übernehmen könnt: Allein für den Hauptcharakter Shepard ließ Bioware sämtliche Dialoge sowohl von einem Mann als auch einer Frau sprechen – nur damit der Spieler selbst entscheiden darf, welchem Geschlecht sein Held angehört. Damit kombiniert *Mass Effect* zwei schwer vereinbare Besonderheiten: Die Erzählung einer akribisch ausgearbeiteten Geschichte und die Identifikation des Spielers mit seinem Alter Ego.

Allgemein ist Bioware bekannt für seine ausufernden Spielwelten und bis ins letzte Detail ausgeklügelten Handlungsabläufe. Letzteres ist ein Aspekt, der in der heutigen Zeit eine immer wichtigere Rolle einnimmt und bei Gelingen viel Lob seitens der Spieler einbringt. Deshalb gewinnt das inzwischen 15 Jahre alte *Planescape: Torment* immer mehr an Gewicht, weil es bereits zu seiner Zeit eine ungeheuer dichte Geschichte erzählte. Ganz zu schweigen von der eher bösartig-chaotischen Gesinnung des namenlosen Protagonisten, die man selbst in einem modernen Spiel als mutig bezeichnen würde.

Natürlich gibt es nicht nur epische Rollenspiele: In *X-COM: UFO Defense* mobilisiert ihr in Echtzeit Basen auf der ganzen Welt und wechselt für jeden Konflikt, den ihr mit der außerirdischen Bedrohung bestreitet, in ein rundenbasiertes Taktikspiel. Kaum ein anderes Spiel vermittelt derart gut das Gefühl eines allumfassenden Kampfes zwischen Mensch und Aliens, der zugleich nach kurzer Eingewöhnungszeit auch für weniger versierte Strategen spaßig ist.

Der Klassiker von 1994 blieb jedenfalls in den Köpfen einer Spielergemeinde hängen, die sich seither einen würdigen Nachfolger wünschte. Zum Glück gehört das vor zwei Jahren veröffentliche *XCOM: Enemy Unkown* zu den kompetenteren Remakes und sorgte für ein ähnlich positives Echo wie seinerzeit das Original.

Guter Horror

Themenwechsel: Die Menge an Horrorspielen ist groß und die einzelnen Werke sind oft von minderer Qualität. Den Spieler mit plumpen Schockeffekten zu erschrecken ist leicht – sogenannte Jumpscares würden schließlich ebenfalls in einem *Landwirtschafts-Simulator* funktionieren. Aber nur elitäre Titel wie *Amnesia: The Dark Descent* schaffen ein wirklich gruseliges Ambiente: In diesem Falle treiben euch entstellte Monster aufgrund verstörender Grafik- und Toneffekte in den Wahnsinn, sobald ihr euch ihnen nähert. Außerdem sorgen krabbelnde Käfer und simulierte Panikausbrüche für Unbehagen, wenn ihr euch vor Angst in einer dunklen Ecke verkriecht.

Die Zeitlosigkeit eines *Silent Hill 2* ist schwerer zu erklären, ohne einen essenziell wichtigen Twist der Geschichte zu verraten. Deshalb nur so viel: Die Serie lebt allgemein von ihrer bizarren Umgebung und ihren grotesken Kreaturen, die einen mehr ekeln als erschrecken. Doch der zweite Teil betrachtet darüber hinaus die niederen Werte einer verstörten Psyche und symbolisiert sie wie in keinem anderen Spiel durch den Horror, den ihr in der Stadt Silent Hill erlebt.

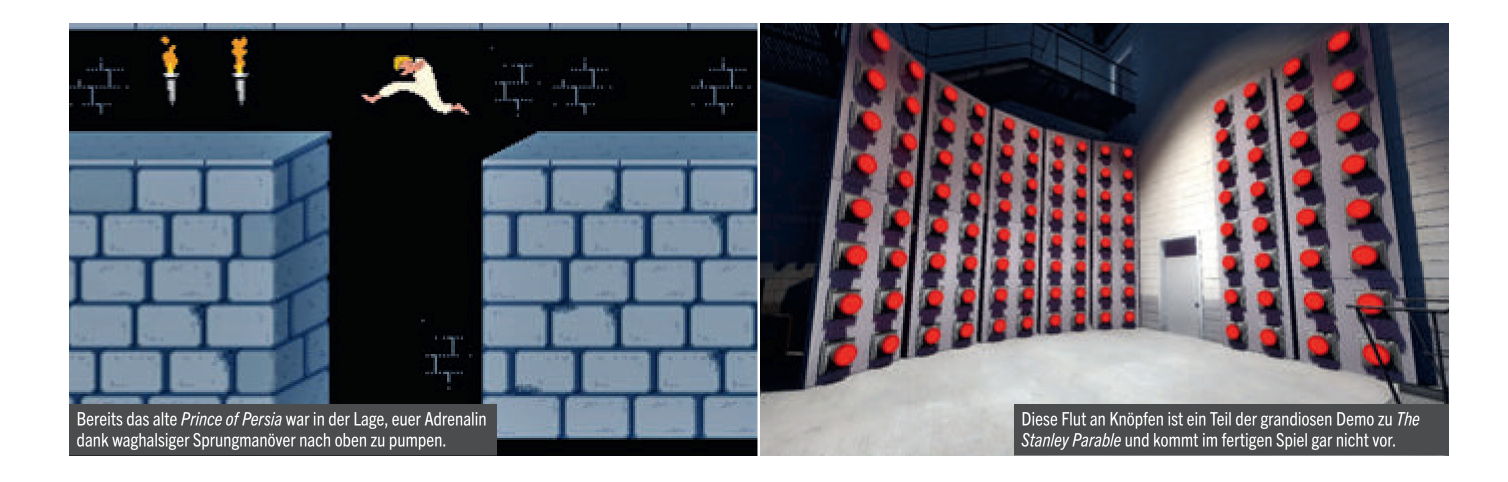
Einen ganz anderen Clou schaffte die Serie *Resident Evil*, nämlich die doppelte Genre-Revolution. Während der erste Teil von 1996 das Spielprinzip von *Alone in the Dark* entlieh und mit besserer Optik, einem interessanten Setting und wohldosierten Schockelementen den Horror als Spielgenre etablierte, definierte der vierte Teil aufgrund seiner Actionlastigkeit, eines herausragend ausgetüftelten Spieldesigns und einer klug gewählten Schulterperspektive einen ganz anderen Hype. Genre-Umbrüche sind innerhalb langlebiger Serien nichts Neues, aber bisher gelang nur *Resident Evil* das Kunststück, mit zwei unterschiedlichen Ansätzen viele „Spiel des Jahres"-Preise abzuräumen.

Wenn es mal wieder lustig sein soll

Viele besondere Spiele bleiben aufgrund ihrer Glaubwürdigkeit und ihrer Überraschungen im Gedächtnis. Doch es geht auch anders. Es ist lange her, dass ihr richtig unbeschwerten Multiplayer-Spaß hattet? Dann schnappt euch ein paar Freunde und spielt eine Runde *Bomberman*! Oder *Worms*! Oder *Towerfall Ascension*! Im Zuge der Online-Hypes sind gesellige Runden vor einem Bildschirm immer seltener geworden, obwohl sie nach wie vor ihren Reiz besitzen. Millionen verbringen ihre Freizeit damit, den Gegnern eine Bombe vor die Füße zu legen, eine Rakete vor den Latz zu knallen oder sie mit Pfeil und Bogen zu durchbohren. Außerdem gehören die genannten Titel in die Kategorie „Leicht zu kapieren, schwer zu meistern" – eine Eigenschaft, die gar nicht mal so selbstverständlich ist für moderne Spiele im Zeitalter des Feature-Wahnsinns.

Ihr könnt euch auch als Einsiedler durch die Wirren der *Stanley Parable* schlagen, wo ihr den Anweisungen des Erzählers folgt und brav durch jede Tür spaziert, die er vorgibt. Oder ihr widersetzt euch seinen Gedankengängen, um ihn in den Wahnsinn zu treiben. Doch Vorsicht: Treibt ihr es zu bunt,


Das Spiel sieht scheußlich aus, doch bereits in *Narbacular Drop* konntet ihr mit selbst erstellten Portalen ungewohnte Wege erschließen.



Bereits das alte *Prince of Persia* war in der Lage, euer Adrenalin dank waghalsiger Sprungmanöver nach oben zu pumpen.

Diese Flut an Knöpfen ist ein Teil der grandiosen Demo zu *The Stanley Parable* und kommt im fertigen Spiel gar nicht vor.

dann wird er patzig und rächt sich, indem er euch beispielsweise aus dem klinisch reinen Bürokomplex schmeißt und in ein pixeliges *Minecraft*-Derivat verbannt.

The Stanley Parable ist noch aus einem anderen Grund unvergesslich: Die zugehörige Demo-Version, die über Steam kostenlos erhältlich ist, zeigt keinen Ausschnitt aus dem fertigen Spiel, sondern ist ein eigenständiges Kapitel. Sprich: Selbst wer die Vollversion bereits kennt und mag, sollte sich die Demo auf jeden Fall anschauen.

Letztlich ist Humor Geschmackssache: Der eine lacht über Slapstick, der andere freut sich über ausgeklügelte Pointen und der Dritte möchte Witze auf Holzhammerniveau. *The Secret of Monkey Island* schafft es, viele Geschmäcker zu bedienen. Allein hinter dem Namen der Spielfigur steckt eine interessante Anekdote: Ein Grafiker malte irgendwann ein Männchen, speicherte es ab und nannte die Datei „Guy". Das zugehörige Zeichenprogramm hängte den Zusatz „.brush" daran, woraus der Name Guybrush resultierte, der wohl kultigste Spieleheld überhaupt.

Von bewusst plumper Eigenwerbung („Frag mich über *Loom*!") bis hin zu amüsanten Wortspielen („Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!" - „Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?") gehört *Monkey Island* zu den wenigen Point&Click-Adventures, die im Grunde perfekt sind. Die Rätsel schaffen den Spagat zwischen Originalität und Nachvollziehbarkeit, das Setting sprüht vor farbenreichen Szenarien und das Charakterdesign ist herrlich schräg. *Monkey Island* ist ein Klassiker, den jeder gespielt haben sollte.

Wenn einfach alles stimmt

Somit hätten wir die letzte Gruppe der besonders unvergesslichen Spiele erreicht. Es sind jene, die von der Grafik über den Sound und die Geschichte bis hin zur Steuerung in vielen Aspekten auffallen und sich keine relevanten Fehler erlauben. Zudem bedarf es einer guten Portion an frischen Ideen und einer gewissen Eigenständigkeit, die vermittelt, dass man vorher noch nie ein solches Spiel gespielt habe.

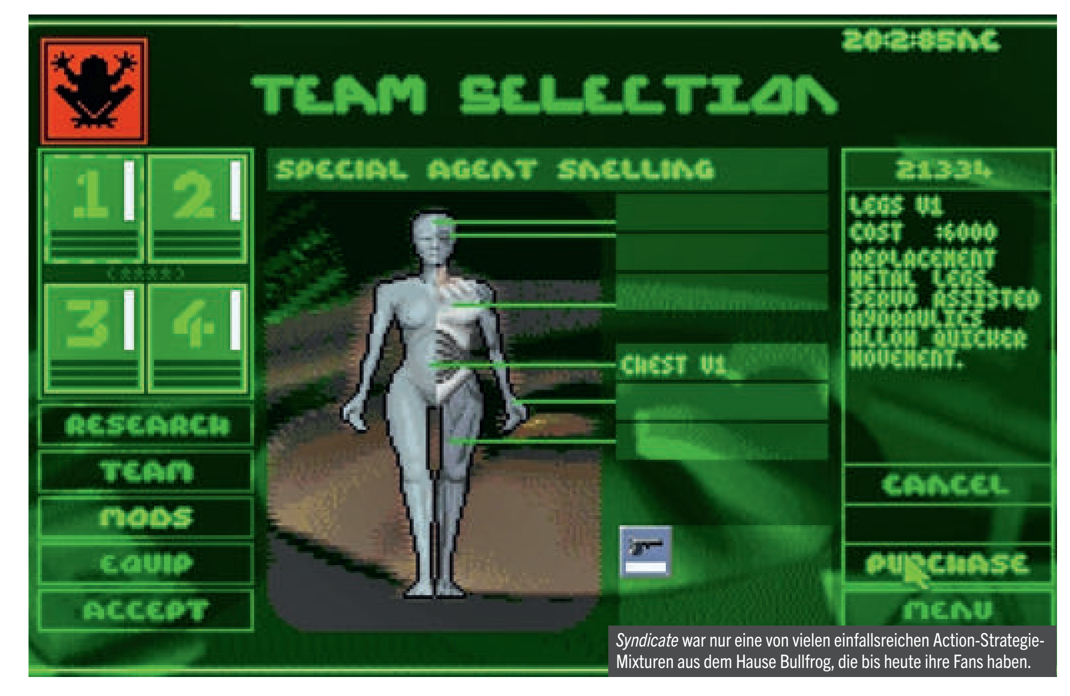
Ultima Underworld vereinte anno 1992 dank actionreicher Echtzeitkämpfe, denkspielartiger Rätsel, adventureähnlicher Dialoge und rollenspieltypischer Charakterwerte viele Elemente der verschiedensten Spiele und addierte eine revolutionäre Technik, die erstmals bunte, verwinkelte Höhlen in flüssiger 3D-Grafik ermöglichte.

Braid stellt euch mit jedem Rätsel vor eine völlig neue Herausforderung, bombardiert euch mit unterschiedlichen Konzeptideen und krönt das Ende mit einem richtig fiesen Plot-Twist, dem allein aufgrund der grandiosen Inszenierung alles Lob dieser Welt gebührt.

Half-Life gewährt dem Spieler von Anfang bis Ende die Kontrolle, steht abseits kurzer Ladepausen zu keinem Zeitpunkt still und erzählt trotzdem eine Geschichte in Form von geskripteten Storysequenzen. Die erlebt man dann aus Sicht der eigenen Spielfigur. Sechs Jahre später sollte *Half-Life 2* all das toppen – dank einer starken Levelarchitektur, die vor allem grafisch nur so vor Brillanz sprüht, sowie der Gravity-Gun, einer der intelligentesten Waffen der Spielgeschichte.

Und natürlich verdient auch *Portal* vergleichbares Lob, womit wir wieder am Anfang unseres Reports angekommen wären: Viele andere Hersteller hätten aus *Narbacular Drop* ein seelenloses Remake gezimmert und es allenfalls mit einem professionell ausgearbeiteten Rätseldesign sowie einer adäquaten Präsentation ausgestattet. Das Team rund um Lead Designerin Kim Swift hingegen erdachte darüber hinasu noch eine äußerst unterhaltsame Geschichte, die wunderschön abgedreht ist.

Kurzum: Wenn ihr von einem Raum zum nächsten schlendert, dabei reihenweise clevere Rätsel löst und euch gleichzeitig eine weiblich klingende Roboterstimme Appetit auf Kuchen macht, dann wisst ihr, dass ihr gerade etwas ganz Besonderes spielt.



Syndicate war nur eine von vielen einfallsreichen Action-Strategie-Mixturen aus dem Hause Bullfrog, die bis heute ihre Fans haben.

Vor 10 Jahren

Oktober 2004

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.



▶ Zum zwölften Geburtstag der PC Games gab es ein edles Gold-Cover, speziell hergestellt in einer Geschenkpapierfabrik. Fehlten nur noch Schleife und Grußkarte und fertig war das Weihnachtspräsent!

Spiel des Lebens, Version 2.0

Die Rückkehr der Sims

Derzeit steht *Die Sims 4* in den Händlerregalen – vor zehn Jahren begeisterte der zweite Serienteil die Redaktion. Auf zehn Seiten berichteten Petra Fröhlich und Christian Sauerteig vom alltäglichen Wahnsinn im Leben ihrer Pixelmenschen. Küchenbrände, Lebensmittelvergiftungen und mysteriöse Todesfälle der Marke „Moment mal, wo ist eigentlich die Schwimmbecken-Leiter?" waren an der Tagesordnung. Ja, damals ließen sich in den *Die Sims*-Spielen tatsächlich noch Swimmingpools errichten – im aktuellen Serienteil undenkbar. Liegt's an dem Wunsch von Publisher Electronic Arts und Entwickler Maxis, für *Die Sims 4* noch mehr DLCs und Add-ons zu verkaufen? *Die Sims 2* war in dieser Beziehung schon kein Kind von Traurigkeit: Zu den acht vollwertigen Erweiterungen (*Haustiere*, *Nightlife*) gesellten sich über die Jahre auch noch zehn kostenpflichtige Item-Packs, die unter anderem Ikea-Möbel und H&M-Kleidung ins Spiel integrierten. Das 2004 veröffentlichte Basisspiel bot jedoch zum Glück bereits genügend Umfang, um Spielspaß für Wochen zu garantieren. Im Fazit verglich Tester Christian Sauerteig das Spielprinzip mit einem „Geldspeicher voller Ü-Eier: Spiel, Spaß und Spannung bis zum Abwinken!". Schon erstaunlich, wie viele irre Ideen in *Die Sims 2* stecken: von Außerirdischen über Halluzinationen in Form lebensgroßer Plüschhasen bis hin zum leibhaftigen Sensenmann, der verstorbenen Sims das letzte Geleit gibt. Etwa dann, wenn die mal wieder ihre Schwimmbecken-Leiter verlegt haben.

▼ Mit dieser komplett unrealistischen Werbeanzeige versuchte EA, Käufer zu ködern. Dabei weiß doch jedes Kind, dass flotte Dreier in *Die Sims* nicht funktionieren!

◀ Kent (links) hat seine Barbie gefunden. Zwar heißt sie Titiana und war ursprünglich mit Kents bestem Freund Roland liiert, aber der alte Casanova Christian Sauerteig sah das nicht so eng.

▶ Für solch dynamisch entstehende Momente lieben wir *Die Sims 2*: Der Ehemann wird von seiner Frau beim Flirten mit der Nachbarin erwischt.

▲ Petras Alter Ego Babsi Braun schwingt gezwungenermaßen die Klobürste. Saubermachen statt Ballern: Das ist *Die Sims 2* in einem Satz.

als zuvor. Schade nur, dass Extras wie Urlaube, Haustiere oder mehr Einrichtungsgegenstände wohl erst mit diversen Add-ons folgen.

PETRA FRÖHLICH

„Mein Haus, mein Auto, mein Boot: Was für ein Stammhalter!"

Die Haushälterin verführt, einen 16:9-LCD-Fernseher erworben, befördert worden und Omeletts kriegt Mechthild inzwischen auch hin – nicht schlecht für eine halbe Stunde **Sims 2**. Besonders faszinierend: die famose 3D-Welt und liebevolle Details bis hin zu den Müsli-Zutaten. Nur selten schleicht sich Murmeltiertag-Routine (schlafen-baden-futtern-arbeiten ...) ein; wer hingegen eine mehrköpfige WG halbwegs vernünftig durchbringt, hat meinen größten Respekt – hier wird selbst die Nachwuchs-Planung zum taktischen Kalkül. Neuzeitliche Hardware vorausgesetzt, werden Sie Spielwitz und rollenspielähnlicher Suchtfaktor für Wochen fesseln.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Studionote: Gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): –
USK-Alterseinstufung: Ohne Altersbeschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Unglaublich hohe Langzeitmotivation
- + Unzählige Charaktere
- + Detailreiche Grafik
- + Gute KI
- − Nur ein Speicherpunkt

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	GRAFIK	Gut (84)
	SOUND	Gut (81)
	STEUERUNG	Gut (84)
	MEHRSPIELER	–

Kampf der Aufbau-Giganten

Anno 3 gegen *Die Siedler 5*

Das Sommerloch wirkte in dieser Ausgabe noch nach, außer *Die Sims 2* erschienen kaum nennenswerte neue Spiele. Die Redaktion behalf sich mit einem Ausblick auf kommende Highlights: Exklusiv blickte Petra Fröhlich bei Sunflowers hinter die Kulissen des neuen *Anno*-Spiels (später als *Anno 1701* angekündigt). Arbeitstitel: *Anno 3*. Das Aufbaustrategie-Spiel nutzte nicht nur erstmals in der Seriengeschichte eine 3D-Engine. Es war auch der erste Teil der Reihe, der statt bei Max Design in Österreich im Mainzer Studio Related Designs entstand. Der Entwicklerwechsel zahlte sich aus; bis heute folgten zwei weitere exzellente Nachfolger aus den Händen von Related Designs. Petra schaute sich für die Ausgabe auch den vermeintlich großen innerdeutschen Konkurrenten um die Aufbau-Krone an: *Die Siedler: Das Erbe der Könige*. Doch das im Vergleich zu *Die Siedler 4* rundum erneuerte Spielprinzip und die Abkehr vom 2D-Knuddel-Look fielen bei den Serien-Fans durch.



Weil der finale Titel noch nicht feststand, sprachen die Entwickler ausschließlich von *Anno 3*.

▼ *Die Siedler: Das Erbe der Könige* setzte erstmals auf ein realistisches Äußeres in 3D und rollenspielähnliche Helden – so ähnlich wie das neue Online-*Siedler Königreiche von Anteria*.



◀ Die beim Entwicklerbesuch gezeigte Technik-Demo von *Anno 3* befand sich noch in einem sehr frühen Zustand – bis das fertige Spiel Ende 2006 als *Anno 1701* erschien, sollten noch über 24 Monate vergehen!

Wortspiel-Heinrich trifft Schleich-Sam

Chaos auf Monitor und Papier: Heinrich Lehnhardt spielt *Splinter Cell 3.*

US-Korrespondent Heinrich Lehnhardt begleitet die PC Games schon seit ihren Anfangsjahren. In über 20 Jahren hat er sich kein Stück geändert: Damals wie heute hat Heinrich ein Faible für Wortspiele und im Text versteckte Witzchen, sehr zum Leidwesen des Lektorats und zur Freude der Leser. Beim Anspielen von *Splinter Cell 3: Chaos Theory* zeigte sich der Spiele-Poet in dieser Ausgabe von seiner schlimmsten/besten Seite. Das neue Messer, das Agent Sam Fisher erstmals mit sich rumschleppt, lässt sich etwa laut „Heini" für so ziemlich alles einsetzen, von der lautlosen Feind-Entledigung bis zum Zerschneiden von Stoffbahnen – „nur zum Kartoffelschälen hat man keine Gelegenheit." Und im Vortext des sechs Seiten langen Artikels versucht sich Heinrich sogar als Dichter (siehe Ausschnitt unten links).

▶ Hat mehr (graue) Haare als Heinrich: Sam Fisher in seinem bis heute wohl besten Abenteuer, *Chaos Theory*.

„Wenn Sam Fisher in Topform ist, kann sich die Konkurrenz nur noch schleichen."



Dieses Firmenschild übersieht garantiert kein Briefträger: Heinrich Lehnhardt vor dem EA-Hauptquartier in Montreal.



Splinter Cell 3

Dank intelligenterer Gegner, nichtlinearem Leveldesign und neuer Grafiktechnik schleicht es sich nun viel frischer ... mit Agent Sam Fisher.

Auto am Spieß

Schräge Vorstellungen der Post-Apokalypse

Kurz vor der Veröffentlichung des Endzeit-Rollenspiels *The Fall: Last Days of Gaya* beantwortete die Redaktion 33 Fragen zum deutschen Geheimtipp im *Fallout*-Stil. Nur eine Information fehlte: Warum die Bewohner des nuklear verstrahlten Ödlands denn ausgerechnet Autos auf meterhohen Pfahlen aufspießen. Wie haben die Kerle das Gefährt da überhaupt hoch gewuchtet? Wahrscheinlich ist einem als Überlebender der Apokalypse einfach derart fad, dass man alles tut, um der Langeweile aus dem Weg zu gehen. Und wenn gerade keine Echtzeitkämpfe mit Banditen zu bestreiten sind, spießt man eben Pkw auf.

Retro-Quest: Sierra taucht wieder auf

Foto: © Fyle - Fotolia.com / Montage: PC Games

Von: Heinrich Lenhardt

Was dachte sich Activision bei der Wiederbelebung des Sierra-Labels? Ein Interview über Indie-Kunst, Digital-Kommerz und Verantwortung.

Warum eigentlich nicht ein neues Infocom-Adventure? Oder habt ihr die zündende Idee für eine *Pitfall*-Fortsetzung? Einen neuen Fall mit Detektivin Laura Bow? Im Tresor von Activision Blizzard liegen nicht nur die Goldbarren, welche aktuelle Blockbuster wie *World of Warcraft* und *Call of Duty* erwirtschaften. Hier setzen auch Markenschätze aus einer langen Spielegeschichte Staub an, die zum Teil jahrzehntelang ignoriert wurden. Und nun entdeckt ausgerechnet der Konzern, dessen Chef Bobby Kotick so gerne von Umsatz-Milliarden spricht, den Liebreiz der Vergangenheit wieder: Sierra ist zurück – und ein neues *King's Quest*-Adventure steckt bereits mitten in der Produktion.

Hinter der Wiederbelebung des Sierra-Labels steckt mehr als der Versuch, schnelle Kasse mit dem Nostalgiegefühl reifer Spieler zu machen. In unserem Gespräch mit Bob Loya, als Senior Director bei Activision für die Beziehungen zu externen Entwicklern zuständig, fallen Wörter wie „innovativ“ überraschend häufig: „Wir wollen mit talentierten Entwicklern, die etwas Innovatives beisteuern können, an Spielen arbeiten, die ausgefallen und ungewöhnlich sind. Am wichtigsten ist es, dass die Entwickler mit Leidenschaft dabei sind.“



„Unser Fokus ist derzeit auf neuen Spielen und modernen Versionen von Klassikern.“

Bob Loya, Senior Director bei Activision

Innovationen statt Remakes

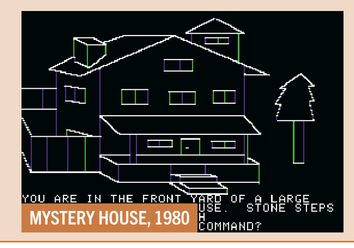
Im Gegensatz zu Oldie-Remakes wie *Grim Fandango Remastered* oder der Jubiläumsedition von *Ga-*

DIE GESCHICHTE VON SIERRA

Sierra war in den Achtziger- und Neunzigerjahren eine Großmacht in der Computerspiele-Branche. Wir blicken zurück auf Meilensteine wie das erste Grafik-Adventure, die *Quest*-Erfolgsjahre und die Geburtshilfe für *Half-Life*.

MYSTERY HOUSE, 1980

Der amerikanische Programmierer Ken Williams gründet eine Firma namens On-Line Systems, um einen FORTRAN-Compiler zu veröffentlichen. Kens Ehefrau Roberta spielt exzessiv Scott-Adams-Adventures auf dem heimischen Apple II und sinniert über Ideen für ein eigenes Abenteuerspiel. Vor allem möchte sie, dass die Textbeschreibungen jedes Raums durch eine Grafik illustriert werden. Sie überredet ihren Gatten, *Mystery House* zu programmieren, das erste Grafik-Adventure der Computergeschichte.



MYSTERY HOUSE, 1980

SOFTPORN ADVENTURE, 1981

Dieses erotische Text-Adventure ist das bizarrste Produkt der Firmengeschichte (Roberta Williams ist eine der drei unbekleideten Pooldamen auf dem Cover). Sechs Jahre später diente das Spiel als Inspiration zu Al Lowes *Leisure Suit Larry*.

KING'S QUEST, 1984

IBM hatte Sierra im Vorjahr kontaktiert, der Konzern war auf der Suche nach eindrucksvollen Spielen für seinen neuen Heimcomputer PC jr. Das Resultat ist *King's Quest*, der Auftakt zu einer langlebigen Erfolgsserie, die 2015 erneut fortgesetzt wird.



KING'S QUEST, 1984


Das erste Spiel der neuen Sierra-Marke wird *Geometry Wars 3*; ein Actionspaß mit Old-School-Charme.


Vom neuen *King's Quest* des Indie-Studios The Odd Gentlemen gibt es bislang nur diesen Logo-Teaser.

briel Knight stehen beim Sierra-Label zunächst Neuentwicklungen im Mittelpunkt. „Unser Fokus ist derzeit auf neuen Spielen und modernen Versionen von Klassikern", meint Loya. Remakes haben für ihn keine Priorität, aber er will sie für die Zukunft auch nicht ausschließen. Fast wäre die aktuelle Neuauflage zum 20. Geburtstag des ersten *Gabriel Knight*-Adventures als Sierra-Titel erschienen. Die Label-Pläne waren aber noch im Entstehen, als Designerin Jane Jensen sich bezüglich der alten Rechte gemeldet hatte. „Das ist ein tolles Projekt und wir reden mit Jane über alle möglichen Sachen", betont Loya, „Aber uns geht es derzeit vor allem um neue Spiele und darum, mit Indie-Entwicklern an coolen Sachen zu arbeiten."

„Einige Leute hegen den Verdacht, dass wir nur aufs schnelle Geld aus sind."

Mit *Geometry Wars 3* und *King's Quest* sind die ersten beiden „neuen" Sierra-Spiele offiziell angekündigt. Ersteres konnten wir ausprobieren (siehe Kasten auf der nächsten Seite), aber zum neuen *King's Quest* gab es bislang nur wenig Informationen. Das Indie-Entwicklerteam The Odd Gentlemen erhielt nicht zuletzt deshalb den Zuschlag, weil die Amerikaner die alten Adventures lieben: „Wir sind riesige *King's Quest*-Fans, für mich persönlich ist es die beste Spielserie aller Zeiten" schwärmte Studiogründer Matt Korba. Er darf eine neue Geschichte mit König Graham im Mittelpunkt erzählen, die neuen Schwung ins Märchenland Daventry bringen soll. Bob Loya kommentiert: „Wir machen *King's Quest* für die nächste Spieler- und Technologie-Generation, aber es wird seinen Wurzeln treu bleiben".

Klassiker als Indie-Köder

Mit Speck fängt man Mäuse, mit klassischen Marken kreative Indie-Entwickler. Sierra soll kein reines Retro-Label sein, sondern eine Marke für kleine, kreative Projekte externer Teams. Loya ist auch an Sierra-Veröffentlichungen interessiert, bei denen es sich um Originalentwicklungen handelt, ganz ohne Anbindung zu einer alten Marke. Dass man den Indies die Option bietet, mit den Traummarken ihrer Jugend zu arbeiten, soll die Attraktivität von Activision als Publisher steigern. Schließlich habe man unabhängigen Entwicklern so einiges zu bieten, meint Bob Loya, zum Beispiel Beistand in Bereichen wie Playtesting, Lokalisierung, Pressearbeit und Verkauf: „Wir haben ein Digital-Sales-Team, das jeden Tag mit Microsoft, Sony und Steam in Kontakt steht".

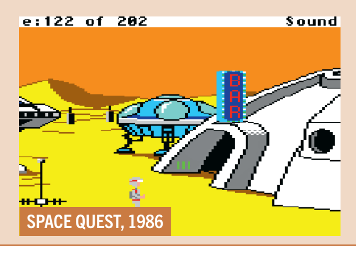
„Unser *King's Quest* für die nächste Technologie-Generation wird seinen Wurzeln treu bleiben."

Woher die Retro-Liebe?

Erstaunlich mutet es an, dass sich ein Publisher-Schwergewicht überhaupt mit solchen Marktnischen abgibt. Activision Blizzard beschäftigt sich am liebsten mit großen Marken, deren Umsatzpotenzial im dreistelligen Millionenbereich liegt: ebenso aufwendige wie kühl kalkulierte Großproduktionen wie *World of Warcraft*, *Call of Duty* oder *Skylanders*.

An der Bedeutung solcher Kernmarken werde sich nichts ändern, betont Bob Loya. Er erklärt, wie der Sierra-Stein ins Rollen gekommen ist: „Bei uns gibt es eine Menge nerdige und leidenschaftliche Spieler in der Firma, die viele Indie-Games zocken. Wir wollten schon immer einen Weg finden, um die Indie-Entwickler zu erreichen. Durch das explosionsartige Wachstum der digitalen Vertriebsplattformen wie Steam, PSN oder Xbox Live haben wir neben unserer Leidenschaft auch ein Geschäftsfeld gesehen." Den Entscheidern im Konzern konnte man bereits Prototypen von *Geometry Wars* und *King's Quest* als

SPACE QUEST, 1986
Wie eine Rakete geht die SF-Parodie mit Antiheld Roger Wilco ab. Es ist der Startschuss für Sierra goldenes Quest-Zeitalter, in dem viele Grafikadventure-Serien munter fortgesetzt werden. Später folgen *Police Quest*, *Hero's Quest* und Larry Laffers Quest nach Liebe.



SPACE QUEST, 1986

PHANTASMAGORIA, 1995
Das Horrorspiel von Roberta Williams schockt durch Sex, Gewalt und unerwartet gruselige Qualität. Die digitalisierten Videos von *Phantasmagoria* füllen sieben CD-ROMs. Es repräsentiert in vielerlei Hinsicht den Anfang vom Ende des alten Sierra: Im folgenden Jahr verkauft Ken Williams die Firma an das Konglomerat CUC International und tritt als CEO zurück.

HALF-LIFE, 1998
Sierra profiliert sich in den Neunzigerjahren immer stärker als Publisher der Spiele externer Entwicklungsstudios und bringt Valves *Half-Life* auf den Markt. Dagegen enttäuschen Eigenproduktionen wie *King's Quest 8*. Das inzwischen in Yosemite Entertainment umgetaufte ursprüngliche Entwicklungsstudio schließt 1999 seine Pforten.


PHANTASMAGORIA, 1995

TIME SHIFT, 2007
Das (vorerst) letzte Spiel unter dem Sierra-Label ist ein Ego-Shooter mit dem treffenden Namen *Time Shift* –die Zeiten ändern sich. Sierra-Eigner Vivendi Universal Games fusioniert im Folgejahr mit Activision zu einer Firma namens Activision Blizzard, die Sierra Ende 2008 dichtmacht.

GEOMETRY WARS 3: DIMENSIONS

Geometrie in der Schule war schwer, *Geometry Wars* ist schwerer. Die nächste Ausgabe der Old-School-Ballerei spielt sich gleichermaßen frisch wie vertraut.

Geometry Wars war schon bei seinem Debüt retro. Geboren wurde die flinke Vektorballerei im Stile alter Arcade-Automaten als Mini-Game beim Rennspiel Project *Gotham Racing 2*. Der Garagenzeitvertreib erfreute sich so großer Beliebtheit, dass er 2005 als eigenständiges Xbox-360-Spiel erschien. Furioses Tempo, chaotische Gegnermengen und ein Controller-wegwerf-würdiger Schwierigkeitsgrad sind auch bei der nächsten Fortsetzung intakt – kein Wunder, denn das zuständige Indie-Studio Lucid Games besteht vornehmlich aus alten *Geometry*-Veteranen. Bei der ersten Anspielgelegenheit auf der PAX in Seattle sind wir gerne und häufig gestorben, der Spielwitz-Puls der Ballerei ist – wie es sich gehört – hoch getaktet. Wesentlichste Neuerung ist der Wechsel von flachen Schlachtfeldern zu gewölbten Levels, die in allerlei Formen daherkommen. So dauerfeuern wir um Krümmungen, sammeln die begehrten Geoms auf und fluchen gequält, wenn die letzte Bombe verbraucht ist. Die 3D-Spielfelder ändern nichts an der gewohnt unkomplizierten 2D-Steuerung. Als wir das Gamepad nach dem Probespiel zurückgeben, sind wir erschöpft, aber glücklich. Zehn Spielmodi, 50 Einzelspieler-Levels, Bosskämpfe, aufrüstbare Beiboot-Helfer mit verschiedenen Sonderfähigkeiten und ein Koop-Modus sollen beim simplen Arcade-Shooter für Langzeitmotivation sorgen. Im Herbst erscheint *Geometry Wars 3: Dimensions* als erstes Spiel des neuen Sierra-Labels für PC und Konsolen. Wer seine Ballerspiele gerne wild und fetzig mag und abstrakte Grafik à la *Tempest* goutieren kann, der sollte schon einmal seine Fingermuskulatur trainieren.



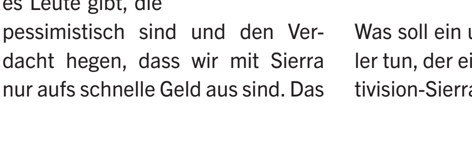
Auf der PAX-Messe in Seattle war *Geometry Wars 3* erstmals anspielbar, High-Score-Wettbewerb inklusive.

Beispiele für „coole Spiele mit Seele und hoher Qualität" präsentieren, erinnert sich Loya.

Vorurteile und Retro-Fettnäpfchen

Nun gibt es genug Beispiele für klassische Marken, deren Neuauflagen beleidigend schlecht waren und jeglichen Respekt vor der Vorlage vermissen ließen. Fans der Originale erinnern sich schaudernd an Versuche wie *Ultima Forever* und *Dungeon Keeper*, zwei vielkritisierte Mobilspiele von Electronic Arts. Ein Unterschied bei der Sierra-Politik ist der Fokus auf den bevorzugten Plattformen „richtiger" Gamer, also vor allem PC und die aktuelle Konsolengeneration.

Bob Loya räumt ein, dass es einige Skepsis und Vorurteile gibt, mit denen sein Arbeitgeber bei der Altmarken-Verwertung zu kämpfen hat: „Wir machen uns da nichts vor. Wir kriegen mit, dass es Leute gibt, die pessimistisch sind und den Verdacht hegen, dass wir mit Sierra nur aufs schnelle Geld aus sind. Das ist nicht der Fall – aber das können wir so lange erzählen, bis wir blau im Gesicht sind. Tatsache ist, dass die Spiele rauskommen müssen, damit die Konsumenten sie spielen können. Ich denke, sie werden damit wirklich zufrieden sein."



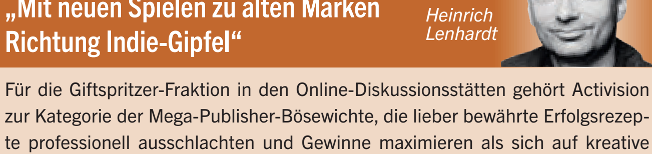
„Wir bringen Sierra zurück. Diese Marken bedeuten eine Menge Verantwortung."

Wählerisch und bedachtsam

Was soll ein unabhängiger Entwickler tun, der eine Marke aus dem Activision-Sierra-Keller wiederbeleben will? „Schick' uns eine E-Mail und lass uns wissen, was du machen willst", meint Bob Loya, „Die Resonanz war bisher phänomenal. Ich denke, es ist für uns wichtig, dass wir nicht zu viele Dinge gleichzeitig tun. Wir werden sehr wählerisch und bedachtsam sein, mit welchen Marken und Partnern wir arbeiten". Gerade bei den ersten Titeln sei das wichtig, um das Vertrauen der Community zu gewinnen. Denn über eines ist sich Loya im Klaren: „Wir bringen Sierra zurück, wir haben *Geometry Wars* und *King's Quest* – all diese Marken bedeuten eine Menge Verantwortung." ❑



Die Entwickler von *The Misadventures of Mr. P.B. Winterbottom* (Bild) wurden mit dem nächsten *King's Quest*-Spiel beauftragt.



„Mit neuen Spielen zu alten Marken Richtung Indie-Gipfel"

Heinrich Lenhardt

Für die Giftspritzer-Fraktion in den Online-Diskussionsstätten gehört Activision zur Kategorie der Mega-Publisher-Bösewichte, die lieber bewährte Erfolgsrezepte professionell ausschlachten und Gewinne maximieren als sich auf kreative Wagnisse einzulassen. Das herzlose Fallenlassen der Sierra-Marke 2008 ist noch in guter Erinnerung, deren Comeback überrascht ebenso wie Sinn und Zweck: Sierra als Indie-Label, an dessen Fundus von klassischen Marken ausgewählte externe Entwickler randürfen – der Gedanke hat Charme. Gerade bei Adventures finde ich reine Remakes nur bedingt spannend, da viele Puzzlelösungen noch in Erinnerung sind. Man darf gespannt sein, was die jungen Wilden aus einem Kulturschatz wie *King's Quest* machen werden. Dass ein Tritt in den Reboot-Hintern altehrwürdigen Serien gut tun kann, haben wir in den letzten Jahren zum Beispiel bei *XCOM* und *Tomb Raider* gesehen.

Komplett-PC für Spieler

PC-Games-PC GTX770-Edition V2

PC Games ALTERNATE bequem online

Anzeige

- Intel Core i7-4790
- Nvidia Geforce GTX 770
- 240 GB SSD (Crucial/Samsung)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8.1

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION V2

Intel hat den Haswell-Prozessoren ein Update verpasst und so kommt ab sofort im PC-Games-PC ein Core i7-4790 zum Einsatz. Zusammen mit der Geforce GTX 770 sind Spieler für die Zukunft sehr gut gerüstet. Verdoppelt haben wir bei der GTX770-Edition V2 auch die Größe der SSD. Mit gerade mal 22 bis 24 dB(A) ist dies zudem einer der leisesten Komplett-PCs, den wir bisher vorgestellt haben.

QR-Code scannen und bestellen!



Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

Der Weltraum-Hausmeister Roger Wilco behauptete sich in der *Space Quest*-Reihe gegen den fiesen Vohaul.

Larry Laffer, der ewige Junggeselle, ging in der *Leisure Suit Larry*-Reihe auf die Pirsch nach Traumfrauen.

Sir Graham und seine Familie waren die Protagonisten der *King's Quest*-Reihe.

MEISTERWERKE

Sierra-Adventures

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Matti Sandqvist

Diese Adventures sind wie eine Zeitreise in die Achtziger.

Wenn es um Meilensteine der Computerspielegeschichte geht, gibt es nur wenige Firmen wie Sierra On-Line, die man mit Fug und Recht als die Pioniere der PC-Spiele bezeichnen kann. So geht zum Beispiel das erste grafische Adventure (*Mystery House*, 1980), das erste Spiel für den IBM-PC (*King's Quest 1*, 1984) und eines der ersten Spiele mit Soundkartenunterstützung (*King's Quest 4*, 1988) auf das Konto der Kalifornier. Doch wenn man heutige, vor allem junge PC-Spieler auf das von Ken und Roberta Williams 1979 gegründete Unternehmen anspricht, blickt man zumeist in Gesichter mit lauter Fragezeichen oder vielleicht – wenn man Glück hat – hört man die Anmerkung: „Waren das nicht die mit den unheimlich vielen Adventure-Serien mit ‚Quest' am Ende?".

Country und Western

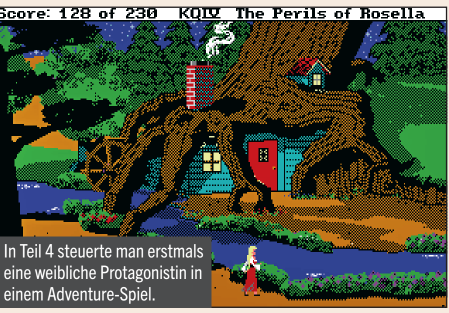
Über die Unwissenheit der neuen Spielergeneration darf man sich nicht wundern, schließlich liegt es fast 20 Jahre zurück, dass das letzte halbwegs erfolgreiche Sierra-Adventure den Weg in die Ladenregale fand.

KING'S QUEST

Ken und Roberta Williams gründeten 1979 On-Line Systems und feierten mit dem ersten grafischen Adventure der Videospielgeschichte – *Mystery House* für Apple II – einen so immensen Erfolg, dass der Computerhersteller IBM auf das Pärchen aufmerksam wurde. Im Auftrag des blauen Riesen durften die Williams 1984 *King's Quest: Quest for the Crown* als Start-Titel für den IBM-PCjr entwickeln. Die Serie war in den Achtzigern und frühen Neunzigern so beliebt, dass insgesamt acht von Kritikern gefeierte Teile bis 1998 erschienen – der letzte Ableger verkaufte sich sogar doppelt so gut wie Lucasarts *Grim Fandango*. Wer heute in die Märchenwelt der Reihe eintauchen möchte, kann sich über Steam für zehn Euro die *King's Quest Collection* herunterladen.



Die farbenfrohe Grafik und die große Spielwelt von King's Quest 1 waren 1984 revolutionär.



In Teil 4 steuerte man erstmals eine weibliche Protagonistin in einem Adventure-Spiel.


King's Quest 6 von 1992 gilt wegen seiner tiefgründigen Story als der beste Teil der Reihe.

Die *Quest for Glory*-Reihe war eine Mischung aus Rollenspiel und Adventure. Am Anfang suchte man sich eine Heldenklasse aus.

Neben den Quest-Serien erschienen auch andere Adventures von Sierra. Das dystopische *Manhunter: New York* gehört zu den besten, ist aber heute kaum spielbar.

1993 hatte der Larry-Schöpfer Al Lowe Lust auf was Neues und entwickelte das grandiose Western-Adventure *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*.

Die *Police Quest*-Serie war äußerst pedantisch. So starb man zum Beispiel in dieser Schießerei in Teil 2, wenn man nicht die Waffe zuvor auf der Polizeistation justiert hatte.

Schon Mitte der Neunzigerjahre hatte Sierra On-Line seinen Zenit längst überschritten und war eher als Publisher und Entwickler von videolastigen CD-ROM-Abenteuern bekannt. Wer aber seinen Weg schon in den späten Achtzigern zu PC-Spielen gefunden hatte, kam kaum umhin, mal die Galaxie mit Roger Wilco in *Space Quest* zu retten, als Polizist Sonny Bonds in *Police Quest* auf Verbrecherjagd zu gehen oder der märchenhaften Welt von *King's Quest* in der Haut von Sir Graham einen Besuch abzustatten. Auch wenn man das heute kaum glauben mag, setzten die Sierra-Adventures immer wieder neue technische Maßstäbe. So war die Parser-Steuerung in Kombination mit damals bildhübscher EGA-Grafik in Titeln wie *Leasure Suit Larry*, *King's Quest* oder *Space Quest* revolutionär – schließlich war man sonst von den Infocom-Adventures wie *Zork* gewohnt, nur Textzeilen auf dem Bildschirm zu sehen. Ebenso groß war der Sprung, als statt miesem PC-Speaker-Sound wunderbare Melodien aus einer Roland- oder Adlib-Soundkarte in *King's Quest 4* (1988) ertönten oder *King's Quest 5* (1990) als erstes Adventure in VGA-Optik malerische Umgebungen auf die Monitore zauberte.

Auch das Spielerische kam in Sierra-Titeln selten zu kurz – was vor allem an den vielen kreativen Köpfen der Firma lag. Die Mitbegründerin des Unternehmens, Roberta Williams, war zum Beispiel im Gegensatz zu ihrem Mann Ken kein guter Programmierer, dafür aber eine gute Geschichtenerzählerin und zudem eine ausgewiesene Expertin in Sachen Märchen. In der *King's Quest*-Reihe musste man entsprechend Rätsel lösen, in denen man zum Beispiel auf Rotkäppchen und den bösen Wolf traf oder die berühmt-berüchtigte Nadel im Heuhaufen finden musste. Wer als Kind die Grimm'schen Märchen gelesen hatte, war hier natürlich klar im Vorteil.

An unterschiedlichen Szenarien mangelte es Sierra-Titeln ebenso wenig. Wer etwa auf realistische Settings stand, bekam mit der *Police Quest*-Reihe die volle Packung Polizei-Alltag. Im ersten Teil der Serie musste der Spieler etwa darauf achten, einem Delinquenten vor der Verhaftung seine Rechte vorzulesen oder die Handschellen auf die richtige Weise anzubringen. Der hohe – manchmal sogar nervige – Realitätsanspruch der Reihe mag daran gelegen haben, dass der *Police Quest*-Schöpfer Jim Walls selbst ein erfahrener Cop war

LEISURE SUIT LARRY

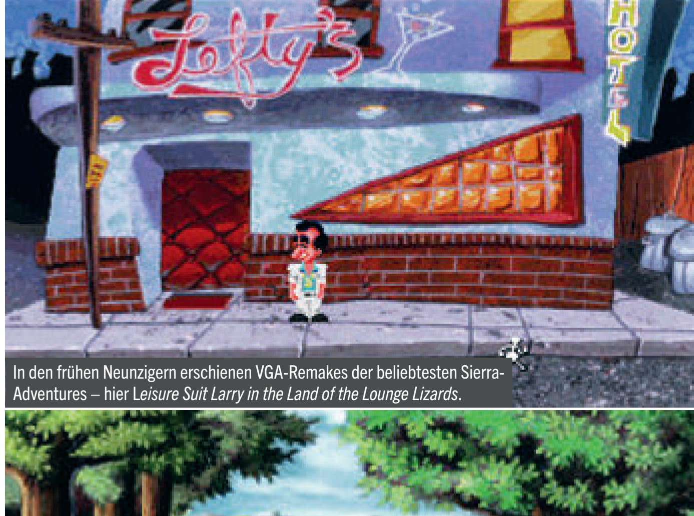
Die Suche des Möchtegern-Womanizers nach der Traumfrau ging 1987 in *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards* los – damals noch mit Textparser und 16-Farben-Grafik – und fand ihr Ende nach sechs Episoden in *Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!* (der vierte Teil hätte ein Online-Adventure werden sollen, erschien aber nie und trägt heute den Namen *The Missing Floppies*). Vor allem wegen des hervorragenden Humors aus der Feder des Serienschöpfers Al Lowe ist die Reihe noch heute spielenswert, wenn auch die Textparser-Steuerung und die EGA-Grafik der ersten drei Teile sehr altbacken wirken. Über Gog.com ist *Leisure Suit Larry: Greatest Hits and Misses* erhältlich, das alle Teile der Serie enthält. Zudem hat Al Lowe letztes Jahr ein modernes Remake von Teil 1 herausgebracht.



Am Ende von Teil 1 erwartete ein grafischer Leckerbissen die Spieler.


In *Larry 2* machte sich der ewige Junggeselle auf die Suche nach einer neuen Frau und fand am Ende Patti.


Im fünften Teil steuerte man auch Larrys große Liebe Patti.



In den frühen Neunzigern erschienen VGA-Remakes der beliebtesten Sierra-Adventures – hier *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*.


Das von Al Lowe produzierte Remake *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Reloaded* ist nicht nur grafisch komplett neu, sondern bietet auch frische Rätsel.


AGD Interactive bietet kostenlose und äußerst liebevoll gemachte Remakes der *King's Quest*-Reihe auf ihrer Webseite www.agdinteractive.com an.


Die *Space Quest*-Schöpfer arbeiten zurzeit an *Spaceventure*. Wann das Spiel erscheint, ist nicht bekannt.

und über 15 Jahre für die California Highway Patrol Dienst geleistet hatte, bevor er 1986 von Sierra angeheuert wurde. Die Kalifornier waren aber nicht nur für märchenhafte oder bierernste Spielwelten bekannt, sondern ebenso für viel Witz und Klamauk. So konnte man sich in der *Leasure Suit Larry*-Reihe über die verzweifelten Paarungsversuche des ewigen Junggesellen Larry köstlich amüsieren, in der *Space Quest*-Reihe schlüpfte man dagegen in die Haut des (Weltraum)-Hausmeisters Roger Wilco und erlebte die eine oder andere herrliche Anspielung auf Sci-Fi-Klassiker wie *Star Trek* oder *Star Wars*.

Aus die Maus

In den Achtzigern und auch noch in den frühen Neunzigern benahmen sich die Verantwortlichen bei Sierra – vielleicht auch zu Recht – wie die Platzhirsche und verpassten so einige wichtige Neuerungen im Adventure-Genre. Zwar setzten Ken und Roberta Williams auf damals technisch sehr moderne, mitunter sogar vollvertonte Adventures wie *King's Quest* 6 oder *Space Quest* 4, doch was die Rätsel, die Steuerung, den Schwierigkeitsgrad und den Spielspaß insgesamt anging, hinkten die Titel von Sierra denen von Lucasarts (*Secret of Monkey Island*, *Day of Tentacle*) meilenweit hinterher. Dazu kam noch, dass sich seit dem Erscheinen von *Doom* im Jahr 1993 das Adventure-Genre auf dem absteigenden Ast befand und Sierra sich deshalb ab Mitte der Neunzigerjahre auf andere Genres wie Simulationen konzentrierte. 1996 wurde Sierra Entertainment verkauft und ein Jahr später, im November 1997 verließ das Gründerpärchen Williams die Firma. Zurzeit hält Activision die Rechte an den Titeln der ehemaligen Adventure-Schmiede und hat auf der Gamescom 2014 angekündigt, 2015 ein neues *King's Quest* herauszubringen. ❑

MATTI ERINNERT SICH:

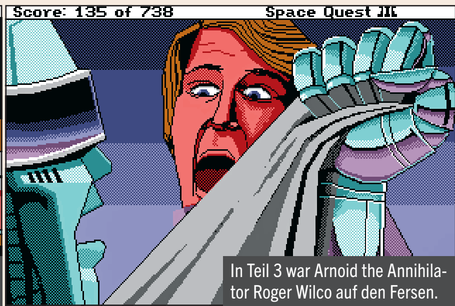
Ich bin mit den Sierra-Adventures aufgewachsen und verbinde mit *Space Quest* und *King's Quest* viele schöne Momente mit meiner Familie. So haben meine Geschwister und ich zum Beispiel unser Taschengeld zusammengelegt und uns *Space Quest 3* geleistet. Obwohl es für mich in den frühen Neunzigern kaum etwas Besseres gab als die Sierra-Spiele, musste ich nun feststellen, dass bis auf die *Larry*-Serie der Humor, die Rätsel und der beinahe schon nervige Schwierigkeitsgrad der Adventures eher abstoßend wirken. Trotzdem könnte ich mir eine Welt ohne Sierra nicht vorstellen, zumal die Firma der Pionier der PC-Spiele schlechthin ist.

SPACE QUEST

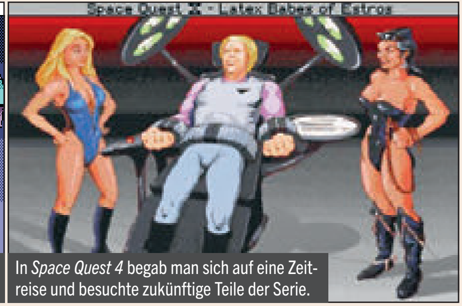
Wer ein Faible für Sci-Fi-Welten hatte, kam in den frühen Neunzigern um die *Space Quest*-Serie nicht herum. Die von Scott Murphy und Mark Crowe (auch als Two Guys from Andromeda bekannt) entwickelte Reihe dreht sich um den (Weltraum)-Hausmeister Roger Wilco, der immer wieder – und eher aus Versehen – die Pläne des fiesen Schurken Vohaul durchkreuzt. Neben vielen lustigen Anspielungen auf Sci-Fi-Filme wie *Star Wars* oder *Star Trek* lebten die Weltraumabenteuer ähnlich wie die *Larry*-Serie von ihrem Humor. Für heutige Verhältnisse sind die Rätsel und der Schwierigkeitsgrad aber so taff, dass man leider sehr häufig zu einer Komplettlösung greifen muss. Auf Steam ist die *Space Quest Collection* erhältlich, die alle sechs Teile der Serie enthält.



Die Bar in *Space Quest 1* erinnerte stark an die Mos Eisley Cantina aus *Star Wars*.



In Teil 3 war Arnoid the Annihilator Roger Wilco auf den Fersen.


In *Space Quest 4* begab man sich auf eine Zeitreise und besuchte zukünftige Teile der Serie.

Razer

BLACKWIDOW ULTIMATE

Elite Mechanical Gaming Keyboard



KOMPLETT PROGRAMMIERBARE TASTEN
+ 5 ZUSÄTZLICHE GAMING-TASTEN
EINFACHE AUFZEICHNUNG VON MAKROS

EINFACH ZUGÄNGLICHE
MEDIA-TASTEN
FÜR BEQUEME LAUTSTÄRKEREGELUNG
UND MEDIEN-WIEDERGABE

AUDIOAUSGANG UND
MIKROFONEINGANG
ERLAUBT BESSERE
KABELFÜHRUNG

EINZELN
BELEUCHTETE TASTEN
MIT VERBESSERTER
HINTERGRUNDBELEUCHTUNG

MIT 10 TASTEN-ROLLOVER
FÜR PERFEKTES ANTI-GHOSTING

AUSGESTATTET MIT
DEN MECHANISCHEN
TASTEN VON RAZER™

Die einzigen mechanischen Tasten weltweit, die speziell für Gamer entwickelt wurden – mit rasend schneller Betätigungs-geschwindigkeit und erhöhter Lebensdauer





Die brandneuen mechanischen Tasten von Razer™
Entwickelt für Gamer

Größere Widerstandsfähigkeit
Verglichen mit mechanischen Standardtasten

Mit individuell hintergrundbeleuchteten Tasten
Verbesserte Sichtbarkeit auch bei schlechten Lichtbedingungen

eu.razerzone.com/razer-mechanical-switches

Copyright © 2014 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

'Erhältlich in deutschem Layout

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich freue mich, für einen Verlag zu arbeiten, bei dem ich noch die altertümliche Bezeichnung „Leser“ verwenden darf, obwohl wir auch Leserinnen haben, die sich davon ebenfalls angesprochen fühlen sollen.

Es gab eine Zeit, da galten solche Benennungen geschlechtsübergreifend für alle. Dies wurde spätestens dann Geschichte, als die Humboldt-Universität zu Berlin einen Leitfaden für aus ihrer Sicht genderpolitisch korrekte Sprache herausbrachte. Das generische Maskulinum galt es demnach zu meiden wie der Teufel das Weihwasser. Demnach mutiert der Lehrer zum Lehra, der Leser zum Lesa und der Drucker zum Drucka. Wem das zu kindisch klingt, der kann auch die männliche Endung durch ein x oder ein * ersetzen und macht den Doktor zum Doktox oder zum Dokto*. Wie man den Plural daraus bilden soll, ohne dabei einen Lachkrampf zu bekommen, wurde bisher noch nicht hinreichend geklärt. Und damit es nicht zu einfach wird, ist es auch möglich, als Irritation das Zeichen ‚@‘ an Substantive anzuhängen bzw. in Worte einzufügen. Aus human würde dann hum@n. Oder wie wäre es mit Bäcka? Türöffna? Türöffn@? Das muss m@n sich auf der Zunge zergehen lassen! Wer nun glaubt, ich würde ihn veräppeln wollen – dies entsprang durchaus nicht meiner Fantasie, sondern jener der Arbeitsgruppe „Feministisch Sprachhandeln“ der Berliner Humboldt-Universität. Die Universität Leipzig vereinfacht hingegen den Sprachgebrauch und erhebt kurzerhand das Femininum zum allgemeinen Wortstamm. Dort unterrichten logischerweise nur noch Professorinnen, egal welchem Geschlecht sie angehören. Allen gemeinsam ist, dass sie offenbar übersehen haben, dass im Wort „Gender“ ja auch ein „er“ steckt und man es dann doch eigentlich zu „Genda“, „Gendx“, oder „Gend*“ machen müsste. Kompliziert? Nein, bis hierher noch nicht wirklich. Das kommt erst noch. Wer bisher den genderkorrekten Unterstrich, wie zum Beispiel in „Leser_innen“ verwendete, muss sich nun sagen lassen, dass es auch Personen gibt, die sich weder männlich noch weiblich fühlen und durch diese Anrede ausgegrenzt würden. Ich muss zugeben, dass mich das nun doch etwas verwirrte. Ich war bisher so altmodisch, zu glauben, dass ein Blick in die Hose genüge, um sich über sein Geschlecht zu informieren. Wie retro. Um die Verwirrung komplett zu machen, ermöglicht es Facebook seinen Usern, die sich nicht für männlich oder weiblich entscheiden können, aus 60 (!) Kategorien zu wählen. Zur Auswahl stehen u. a. androgyn, weder-noch, intersexuell, Hermaphrodit oder Transmensch. Was zum Kuckuck (oder müsste ich „Kuckux“ schreiben?) ist ein Transmensch? Nachdem ich von solcherart Bezeichnungen Kopfschmerzen bekommen habe, ist es wohl am besten, Feierabend zu machen und nach Hause zu fahren. Ich muss nur vorher noch tanken, weil ich fast kein Benzin mehr habe. Ach du meine Güte! Benzin hat ja eine weibliche Endung und ist zu allem Überfluss auch noch käuflich! Das geht gar nicht. Ich muss umgehend auf Diesel umsteigen.

Hinweis

„ist so'n schönes Bild drauf“

Oh je!

Du kannst Dich schon einmal auf massenhaft „Geht nicht!“-Mails einstellen. Warum? Du hast in Deiner Antwort an KenSchi80 geraten, den Code zu den der Zeitschrift beiliegenden Spielen mit Edding auf der jeweiligen DVD zu notieren. Leider ohne genaue (bestenfalls bebilderte) Anleitung. Wenn man bedenkt, welche Probleme die Navigation auf Websites, die Bedienung von Suchmaschinen oder gar die Installation von Spielen zu bereiten scheint, kannst Du davon ausgehen, dass eine nicht unbeträchtliche Zahl von Lesern nun künftig den Code auf der Datenseite der DVDs notiert: „Hm, vorne ist so'n schönes Bild drauf … Ah! Aber hinten ist alles frei. Prima!“

Mein Beileid … Lars

Es gab dereinst eine Zeit, da habe ich mich noch gewundert. Das ist lange her. Inzwischen wundere ich mich über gar nichts mehr und wäre auch nicht sonderlich verblüfft, wenn wirklich jemand so reagiert, wie du beschrieben hast. Allerdings wär' ich auch nicht erstaunt, wenn mangels Filzstift der

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Code mit einem Schlüssel in die DVD gekratzt würde. Der Begriff „idiotensicher“ stammt aus der Science-Fiction und umschreibt die Handhabung eines Gegenstands, mit dem wirklich niemand etwas falsch machen kann. Nach vorherrschender Meinung von Experten wird mit dieser Technik frühestens 2950 zu rechnen sein oder kurz nachdem die ersten Bewohner des Sterns Gliese 667C hier eintreffen. Je nachdem, was zuerst eintritt.

Gesetz der Serie

„Ich finde das nicht in Ordnung“

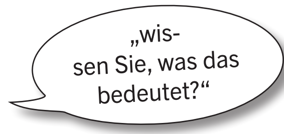
Hallo liebe Redaktion der PC Games,

ich bekomme in euren Zeitschriften immer nur ungültige Codes. Ich finde das nicht in Ordnung. In diesem Falle finde ich es besonders schlimm, weil ihr den Alan-Wake-Code in eurem Heft hattet und dieser auch nicht funktionierte. Wenn ihr so etwas (an sich Tolles) anbietet, dann bitte auch mit gültigen Codes. Ich weiß nicht, wieso sie nicht funktionieren, aber behebt das mal. Außerdem hätte ich gerne einen funktionierenden Code, damit ich das Spiel mal etwas spielen kann.

A. Boecking

Ich hoffe, Sie gehen jetzt nicht davon aus, dass wir extra eine Teilzeitkraft eingestellt haben, die nur dazu da ist, in Ihren Heften die Codes gegen frei erfundene auszutauschen. Der Verkaufspreis der PC Games rechtfertigt so eine Stelle nämlich unter keinen Umständen. Etwas zu denken gibt es mir, dass es sich hierbei um einen Dauerzustand handelt. Aber wenn Sie nicht wissen, wieso die Codes nicht funktionieren, woher sollte ich das wissen? Mit sachdienlichen Informationen haben Sie sich ja extrem zurückgehalten. Ich kann nicht garantieren, dass mein „funktioniert nicht“ auch Ihr „funktioniert nicht“ ist. Obwohl ich diesen Job schon sehr lange mache, sind meine hellseherischen Fähigkeiten noch immer nicht sonderlich gut entwickelt. Aber für diesen Fall sollten sie eigentlich noch reichen und ich wette um eine Kristallkugel, dass der Fehler darin zu finden ist, dass Sie die Anleitung im Heft, vor allem den letzten Abschnitt, nicht gelesen haben. Ich erwarte Ihre Kristallkugel in den nächsten Tagen. Mit einer schnöden Glaskugel würde ich mich aber auch bescheiden.

Kurzfassung



80FB46-0B390D-1E4EF1
wissen Sie, was das bedeutet?

Peter Brockmann

Sie wissen schon, dass E-Mails nicht nach Anzahl der Buchstaben berechnet werden, oder? 48 Zeichen – das dürfte ein neuer Rekord sein. Selbst das Feld für den Betreff konnte Sie nicht erweichen, es mit etwas Information zu füllen. Aber zurück zum Thema. Klar weiß ich, was das bedeutet. Sie sind entweder extrem schreibfaul und überlassen die Arbeit gerne anderen, oder Sie denken, dass mir hier ganztägig langweilig ist und man meinen Alltag mit kleinen Rätseln aufpeppen sollte. Letzteres ist Ihnen nicht gelungen. Selbst Mutter Google meint dazu nur lakonisch: „Es wurden keine mit Ihrer Suchanfrage – 80FB46-0B390D-1E4EF1 – übereinstimmenden Dokumente gefunden“. Somit habe ich also Ihre E-Mail beantwortet. Geht es Ihnen jetzt besser? Haben Sie irgendeine Erkenntnis daraus gewonnen?

Zumindest ich konnte etwas daraus lernen. Ich bekomme kein gehalt, ich bekomme Schmerzensgeld.

ROSSI SHOPPT **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Riesen-Roboter

In jedem Manne steckt ein Kind und das will bekanntlich spielen. Ferngesteuerte Spielsachen stehen dabei natürlich ganz oben auf der Wunschliste. Dieser Roboter ist ferngesteuert, kann mehr als 1.000 Bewegungen ausführen, ist lernfähig und erkennt Sprache. Ein wunderbares Spielzeug also. Was unterscheidet aber die Männer von den Jungs? Die Größe des Spielzeugs! Diesbezüglich dürfte der Riesen-Roboter unschlagbar sein. Stolze 2,5 Meter hoch und 500 kg schwer, lässt er Männerherzen höher schlagen. Lediglich wenn man den Preis erfährt, könnte es sein, dass das eine oder andere Herz zu schlagen aufhört.

www.monsterzeug.de



Bildquelle: monsterzeug

Nachstellen



Guten Tag,

kann ich das Heft „PC Games 7/14“ mit den DVD bei Ihnen nachstellen? Hab's leider am Kiosk verpasst.

Mfg: Ole Baumann

Selbstverständlich können Sie unser Heft nachstellen. Sie benötigen dazu lediglich ein paar Freunde, die sich als Redakteure verkleiden, einen Stapel Papier, viele bunte Filzstifte und etwas zeichnerisches Talent.

Entschuldigen Sie bitte den unangebrachten Kalauer, aber Ihre Vorlage war einfach zu schön. Natürlich bin ich mir im Klaren darüber, dass Sie „nachBEstellen“ meinten – dazu brauche ich die Kristallkugel von Herrn Boecking gar nicht. Selbstredend können Sie auf der Seite „shop.computec.de“ aktuelle und ältere Hefte problemlos nachordern.

Hä?

HALLOICHHAB°DI°CDWI°D°RG



°FUND°NWOLLT°DASSPI°SPI°L°N HATT°AB°RK°IN°S°RI°NNUMM°R M°HRW°N NSI°°INHAB°NWÄR°IC HDANKBARDASH°T/2006dnk°fürd i°HILF°i

Dave

Ich … äh … was zum Geier … Nein, ich fange besser noch einmal von vorne an.

Sehr geehrter Leser, leider kam der Inhalt Ihrer E-Mail nur in Form von Buchstabensalat an. Bitte teilen Sie mir mit, was Sie mir mit dieser überaus kryptischen Nachricht mitteilen wollten.

Mit freundlichen Grüßen …

Mehr „Hä?“

ICHHAB°TFDWELJGJK°JGOJZ GCHTFUVBK°JHOZFJHCKIHU;J°



HVHDZGEHJVKJHHFHCGXJHGV VVJKUGZF°UOUGFJHGOJZGFUF! SPELLFORCE!

Dave

Bitte antworten Sie mir in Deutsch oder Englisch. Contestarme en alemán o Inglés. Mesedez, erantzun zidan alemanez edo ingelesez. Bonvolu respondi al mi en la germana aŭ angla. Don Allah a amsa mini in German ko Turanci. ກະລຸນາຕອບຂ້າພະເຈົ້າໃນເຍຍລະມັນຫຼືພາສາອັງກິດ.

Kritisch

„Macht Euch mal Gedanken“

Hallo Leute,

mir fällt seit der Umstellung der Webpräsenz zur Tabletvariante auf, dass offenbar außer der Chefredakteurin keine weiblichen Redakteure mehr existieren! Manche Anzeigen und offen gesagt dieser Nico Baletta haben mir zu denken gegeben, ob Ihr etwas zu dunkel geworden seid. Welche Richtung will die Redaktion von PC Games noch einschlagen? Macht Euch mal Gedanken. Eine ausführlichere Rückantwort wäre für alle Leser wünschenswert.

Bis dahin, Thomas Ruhlich

„Fürchte dich vor deinen Wünschen, denn sie könnten erfüllt werden“, sagte der Dschinn.

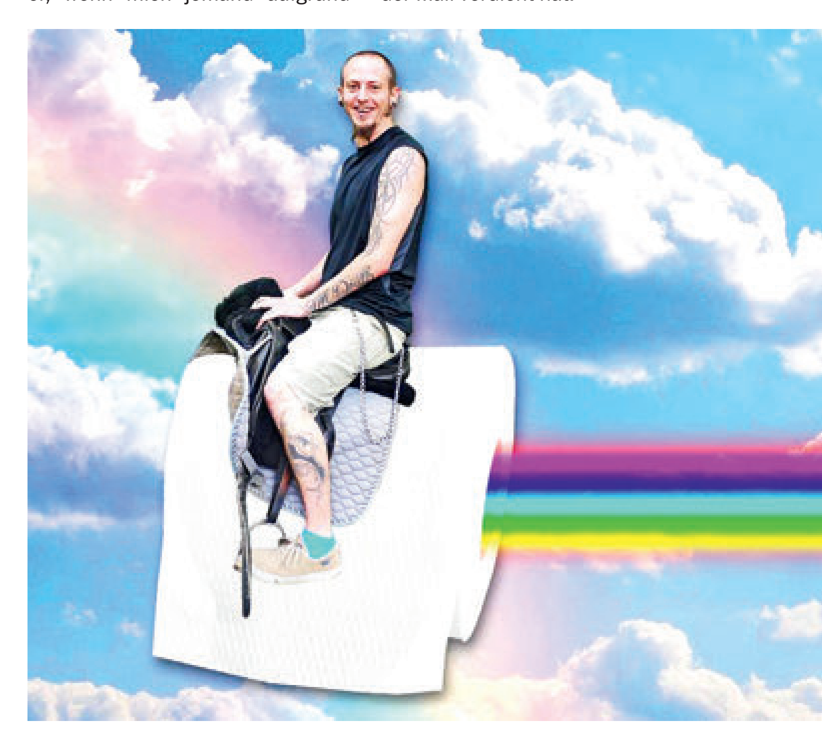
Über den Inhalt und die Aufmachung von Anzeigen kann man trefflich streiten. Da lasse ich mich garantiert nicht drauf ein. Anzeigen würden nicht geschaltet werden, wenn sie nicht beachtet würden. Anzeigen, die dem persönlichen Geschmack nicht entsprechen, können überblättert werden. Punkt.

Auch mir wurde mit Ihrer E-Mail zu denken gegeben. Zuerst ist mir natürlich aufgefallen, dass der – seit Anbeginn von Damen dominierte – Berufszweig des Spieleredakteurs inzwischen wirklich von ungewohnt vielen Männer bevölkert wird. Wie konnte es dazu kommen?

Ich habe mir draufhin besonders aufmerksam meine Kollegen angesehen – konnte allerdings nicht feststellen, dass auch nur ein Einziger davon nachgedunkelt ist. Also habe ich mir, wie gewünscht, mehr Gedanken gemacht.

Ganz offensichtlich kennen Sie vom Kollegen Nico nichts weiter als sein Profilbild. Das ist natürlich ausreichend, um sich ein fundiertes Urteil über einen Menschen zu bilden. Seine Gewohnheiten nach Dienstschluss, seine Religion, sein Vorstrafenregister, seine sexuellen Vorlieben – all das liegt damit ja quasi wie ein aufgeschlagenes Buch vor Ihnen. Ich bewundere Sie ob Ihrer Menschenkenntnis. Ich arbeite mit Nico schon seit etlichen (7) Jahren zusammen und habe ihn immer als freundlichen, hilfsbereiten Kollegen kennengelernt. Über sein Aussehen hab' ich nie einen Gedanken verschwendet, da es mir, gelinde gesagt, wurscht ist. Über Nico selbst hab ich mir schon verschiedentlich Gedanken gemacht. Hauptsächlich, ob wir nach der Arbeit eine Pizza oder lieber einen Burger essen gehen. Zum Glück haben Sie mir die Augen geöffnet. Allerdings nicht über Nico, sondern über Sie. Einen Menschen nach seinem Aussehen zu beurteilen – in welchem Jahrundert war das noch gang und gäbe, und wie konnten Sie all diese Jahrhunderte überleben? Ich persönlich wäre stinksauer, wenn mich jemand aufgrund meiner optischen Erscheinung beurteilt und nicht wegen meiner beruflichen Qualifikationen.

Sie würden ganz bestimmt anders reagieren, oder? Überhaupt zeugt es nicht gerade von gutem Stil, über das Aussehen eines Menschen herzuziehen, ohne selbst sein Gesicht zu zeigen. Aber ehe Sie mich nun auch noch dem Scheiterhaufen überantworten, würde ich diese Diskussion gerne ein für alle Mal beenden. Meine Antwort ist eh länger geworden als es der Inhalt der Mail verdient hat.



LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



PC Games mit Lukas am Nordkap



Sven mit PC Games in Norwegen



Carsten 40.000 Fuß über Dublin

Rossis Speisekammer

Heute: Speckbällchen



©Lesniewski - Fotolia.com

Wir brauchen:

- 500 g gemischtes Hackfleisch
- 400 g Frühstücksspeck in dünnen Scheiben
- 1 große Zwiebel
- Salz
- Cayennepfeffer
- ein paar Spritzer Tabasco
- 1 Ei
- 2 EL Tomatenmark
- 2 EL Senf

Zuerst schneiden wir die Zwiebel in kleine Würfel. Dann vermengen wir das Hackfleisch mit dem Ei (ohne Schale natürlich), den Zwiebelwürfeln und den anderen Zutaten (außer dem Speck), was am besten mit den (gewaschenen!) Händen geht. Aus der Masse formen wir ca. zehn Bällchen. Wenn man die Hände immer anfeuchtet, klebt das Zeug auch nicht so an den Fingern.

Nun nehmen wir den Speck, legen zwei Scheiben davon kreuzweise aufeinander, platzieren ein Bällchen in der Mitte und wickeln es in den Speck ein. Natürlich mit den restlichen Bällchen genauso verfahren. Mit der „Naht" nach unten auf ein mit Backpapier belegtes Backblech legen und ab damit in den Ofen, den wir auf 180°C (Ober- und Unterhitze) vorgeheizt haben. Dort bleiben die Speckbällchen für 30–40 Minuten. Wenn der Speck goldbraun ist, sind sie fertig.

Wer die Kalorien nicht scheut, wickelt einen kleinen Klecks Kräuterbutter mit hinein. So wird alles saftiger.
Die Speckbällchen kann man natürlich auch auf dem Grill und in der Pfanne zubereiten.
Sie sind als Fingerfood bestens geeignet und ein Gedicht mit Kartoffelsalat. Sollten welche übrig bleiben, schmecken sie auch kalt hervorragend.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Anzeige







Bequemer und schneller online abonnieren:
shop.pcgames.de
Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



www.pcgames.de/miniabo

Mini-Abo, Maxi-Vorteile!

3x PC Games testen + Super-Prämie

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell

Über 33% PREISVORTEIL + GESCHENK FREI HAUS!

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: +49-911-99399098, Fax: +49-1805-8618002

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Magazin + Gratis-Extra für nur € 7,90! 1206365

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Extended + Gratis-Extra für nur € 12,90! 1214705

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
☐ 70222394 oder ☐ 70224517 oder ☐ 70218654

Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr.1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die estellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die Magazin-Version zum Preis von nur € 41,-/12 Ausgaben (= € 3,42/Ausg.); Ausland: € 53,-/12 Ausgaben; Österreich: € 49,-/12 Ausgaben, die Extended-Version zum Preis von nur € 69,00/12 Ausgaben (= € 5,75/ Ausg.); Ausland: € 81,00/12 Ausgaben; Österreich: € 76,20/12 Ausgaben, Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

Kreditinstitut:

IBAN:

BIC:

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

HARDWARE-TEIL JETZT NEU!

Ab dieser Ausgabe präsentiert sich der Hardware-Teil der PC Games im neuen Gewand. Neben einem aktuellen Schwerpunktthema findet ihr hier eine ausführliche Kaufberatung sowie praktischen Tipps anhand von drei Beispiel PCs.

Edle Lenkräder getestet

Mit diesen Pedal-Lenkrad-Kombis kommt bei Rennsimulationen wie Project Cars realistisches Fahrgefühl auf!

Seite 106



Rollenspiele mit Frostbite-3-Engine



Frank Stöwer

Tausendsassa Frostbite-Engine-3. Bekommen etablierte Anbieter Konkurrenz?
Die Engine ist die Basis eines jeden Computerspiels. Neben modernen, leistungsstarken Eigenentwicklungen wie die 4A-Engine (*Metro Redux*) oder die Anvil-Next-Engine (*Assassin's Creed: Black Flag/Unitiy* haben sich Lizenzmodelle wie Cryteks Cry Engine 3 und Epics Unreal Engine 3/4 am Markt etabliert und kommen häufig zum Einsatz. Wie ich bei meinem Besuch auf der Gamescom feststellte, macht jetzt jedoch ein neuer Mitbewerber den etablierten Platzhirschen Konkurrenz. In Köln gab nämlich DICE' Frostbite-3-Engine in Rollenspielen wie *Dragon Age: Inquisition* und *Shadow Realms* ein beindruckendes Debut. Bisher waren mir die exzellenten Render-Qualitäten von Frostbite 3 nur bei *Battlefield 4* sowie der *Battlefield: Hardline* aufgefallen. Dass die Basistechnik auch in anderen Genres genutzt werden kann, finde ich klasse, zumal mich der Einsatz der Engine in *NfS: Rivals* dank 30-Fps-Bremse sehr enttäuscht hat. Bei den oben genannten Titeln dagegen macht Frostbite 3 eine sehr gute Figur und zeigt mir bisher unbekannte Stärken. Meiner Meinung hat DICE hier eine sehr leistungsstarke und moderne Technologie auf Lager, die hoffentlich verstärkt in weiteren (EA-)Titeln verschiedenster Genres zu finden sein wird.

PC-Games Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 610,-

Seite: 100



MITTELKLASSE-PC

€ 1.202,-

Seite: 102



HIGH-END-PC

€ 2,244,-

Seite: 104

CORSAIR®
corsair.com

„...die K70 ist ab sofort meine bevorzugte Gaming-Tastatur."
Alex Roth, PC Gamer, September 2013

CORSAIR VENGEANCE
K70

Erstklassig. Zuverlässig. Unüberwindlich.

Gewinnen kann man nur mit dem richtigen Werkzeug. Profi-Gamer in aller Welt ziehen mit der K70 in den Wettkampf, weil sie ihnen die optimale Kombination aus Leistung, Ergonomie, Robustheit und Stil bietet. Wer sie schon hat, weiß Bescheid. Wer nicht, hat wahrscheinlich schon gegen sie verloren.

Mehr zur K70 unter: corsair.com/K70

ROBUSTES GEHÄUSE AUS ELOXIERTEM ALUMINIUM

ERHÄLTLICH MIT TASTENSCHALTERN CHERRY MX RED, BROWN ODER BLUE

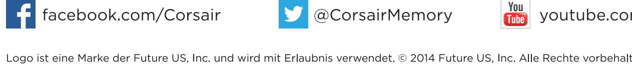
ANPASSBARE TASTEN-HINTER-GRUNDBELEUCHTUNG

Die Corsair Vengeance K70 ist mit den original Cherry MX Tastenschaltern ausgestattet – der ersten Wahl für Gamer. Die Schalter sind deutsche Präzisionsarbeit mit echten Goldkontakten. Mehr als 5 Mrd. Cherry MX Tastenschalter weltweit belegen ihre überragende Leistung und Beständigkeit.

CHERRY MX RED
Ultraschnelles, widerstandsloses lineares Ansprechen

CHERRY MX BROWN
Leise, mit leichtem, spürbarem Feedback

CHERRY MX BLUE
Spürbares Feedback mit einem hörbaren Klicken



CHERRY

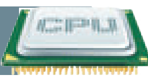
Logo ist eine Marke der Future US, Inc. und wird mit Erlaubnis verwendet. © 2014 Future US, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Zitat mit Erlaubnis verwendet.

EINSTEIGER-PC

Ein PC, mit dem forderdernde Titel flüssig laufen, kostet kein Vermögen. Für hohe Bildraten ohne Multisampling-Kantenglättung reicht unser Spar-Modell.



CPU



Hersteller/Modell: ...... AMD FX 6300
Kerne/ Taktung: .... 6/4,0 GHz
Preis: .... **85 Euro** (inkl. Boxed Kühler)

ALTERNATIVE

Wer nicht übertaktet – der FX-6300 arbeitet bei 1,3 Volt Spannung stabil mit 4,8 GHz – und auf einen niedrigen Stromverbrauch Wert legt, erwirbt mit dem **Core i3-4150** (**90 Euro**) eine bei der Spieleleistung gleichwertige CPU mit 3,5 GHz Takt sowie zwei physischen und zwei HT-Kernen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: VTX3D R9 280-X-Edition
Chip-/Speichertakt: ..... 960/2.500 GHz
Speicher/ Preis: .... 3 Gigabyte DDR5/**165 Euro**

ALTERNATIVE

Wer auf **Physx** oder andere Nivida-Grafikspielereien nicht verzichten will, muss zur **MSI Geforce GTX 760** Gaming greifen, zahlt dann aber auch schon **210 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock 970 Extreme3 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/AM3+ (970FX)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... x16 (2), x1 (2), PCI (2)/**60 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Asrock 990FX Extreme3** besitzt mit dem 990FX einen moderneren Chipsatz, der DDR3-1600 ohne BIOS-/UEFI-Update unterstützt. Das hat allerdings seinen Preis, denn die modernere Variante der Platine kostet auch **20 Euro** mehr.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Sport
Kapazität/ Standard: .. 2 x 4 Gigabyte/ DDR3-1600
Timings/ Preis: .... 9 9-9-24/**62 Euro**

ALTERNATIVE

Keine! Fast alle Spiele mit wenigen Ausnahmen wie *Battlefield 4* oder *Metro Redux* geben sich mit **8 Gigabyte Arbeitsspeicher** zufrieden. Das Leistungsplus durch **16 Gigabyte RAM** ist bei den aufgeführten Titeln allerdings gering.

HDD/SSD



Hersteller/Modell: ...... Seagate Barracuda 7200.14
Anschluss/Kapazität: ... SATA 6Gb/s/3.000 Gigabyte
U pro Min/Preis: .... 7.200/**85 Euro**

ALTERNATIVE

Dank fallender HDD- und SSD-Preise hat es sich bewährt, eine Kombination aus einer SSD für das Betriebssystem (**Crucial MX100/128 GB** für **58 Euro**) und HDD für die Spielesammlung und Multimediadaten (**Seagate Barracuda 7200.14/1.000 GB** für **45 Euro**) im Spiele-PC einzusetzen.

FÜR PREISFÜCHSE

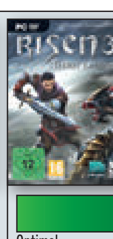
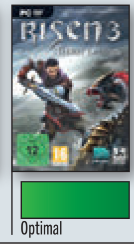
- ➕ *Risen 3* mit allen Details in 1.080p spielbar
- ➕ Mantle-Unterstützung bei *Battlefield 4*
- ➕ *Battlefield 4* und *Metro 2033 Redux* laufen mit allen Details und FXAA in 1.080p flüssig
- ➖ Grafikkarte zu schwach für Multi-/Supersampling Kantenglättung. Nur FXAA moglich.



Gut



Gut

Optimal



Physx im Einsatz: Schneedarstellung in *Batman: Arkham Origins*

NVIDIA PHYSX: PHYSIKBERECHNUNGEN PER GRAFIKCHIP

PhysX ist eine Nvidia eigene Pyhsik-Engine, bei der die Berechnung physikalischer Effekte in Computerspielen auf die Grafikkarten der Nvidia Geforce-Serie des Herstellers verlagert wird. Dabei wird der Hauptprozessor bei der Berechnungen der Spielphysik stark entlastet. Ziel ist es, die Ablauf- und Darstellungsgeschwindigkeit (Performance) zu beschleunigen und/oder die Qualität der Darstellung durch zusätzliche Effekte zu erhöhen. Hardwareseitig ist die wichtigste Grundvoraussetzung für Physx eine Geforce-Karte, welche die CUDA-Technik unterstützt. Dazu muss der aktuelle Nvidia-Grafikkartentreiber installiert sein. Die Verwendung einer einzelnen Grafikkarte nur als Physikbeschleuniger ist ebenfalls möglich. Kommt Physx wie beispielsweise bei den PC-Versionen von *Batman: Arkham Asylum/ City/Origins/Knight* zum Einsatz, übernimmt der 3D-Beschleunger rechenintensive Vorgänge wie die Physik starrer Körper, die Simulation von Flüssigkeiten wie Wasser oder Lava, sowie das realistische Verhalten von Seilen, Haaren oder Kleidung. Dazu kommen Effekte wie Explosionen mit Rauch und Trümmern oder dichter Nebel, der bewegte Objekte einhüllt.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Antec P100 (**68 Euro**)
Netzteil: .. Be Quiet Straight Power E9 450 Watt (**68 Euro**)
Laufwerk: . DVD-Brenner Liteon IHAS124 (**12 Euro**)

Foto: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

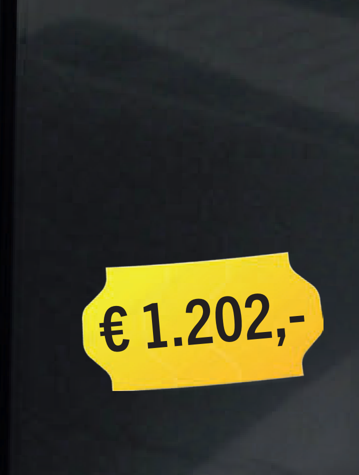


Lords od the Fallen @ 2013 CI GAMES S.A. all rights reserved. Developed by Deck13 Interactive GmBH and CI Games S.A. Published by CI Games S.A. Lords of the Fallen is a trademark of CI Games S.A. Fledge Engine @ Desck13 Interactive GmbH. „“ and „PlayStation“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten. Solange der Vorrat reicht.



MITTELKLASSE-PC

Mit diesem PC braucht ihr beim Spielen weder auf Details noch auf eine hochwertige Kantebglättung verzichten.



PREIS-LEISTUNGS-KRACHER

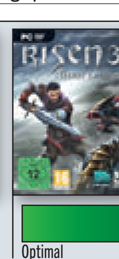
- *Risen 3* läuft mit maximalen Details in 1080p und sogar noch in 2.560 x 1.440 absolut flüssig.
- Bei *Battlefield 4* kann zusätzlich zur vollen Detailpracht noch 4x MSAA aktiviert werden.
- Das die Grafikkarte fordernde *Metro 2033 Redux* ist mit 2x Super-Sampling spielbar.



Gut - Optimal



Gut - Optimal



Optimal

KÜHLERFRAGE

Wer den Prozessor nicht übertaktet oder keine Möglichkeit hat, den Multiplikator zu ändern (wie beim als günstige Alternative empfohlenen Core i5-4690 ohne K-Zusatz), kann den Boxed-Kühler bedenkenlos einsetzen. Das mitgelieferte Modell ist für eine Thermische Verlustleistung (TDP) bis 95 Watt freigeben, der Core i5-4690 hat ein maximales TDP von 88 Watt bei 3,5 GHz Takt, daher besteht hier kein Risiko. Hebt man jedoch den Takt des i5-4690K per freiem Multiplikator von 3,5 GHz auf über 4,0 GHz an und erhöht die Spannung, kommt man um einen leisen (1,0 Sone bei 1.000 U/min.) und effektiven Turmkühler wie den EKL Alpenföhn Brocken 2 (ca. 35 Euro) nicht herum.


EKL Alpenföhn Brocken 2


Intel Boxed-Kühler

CPU



Hersteller/Modell: ..... Intel Core i5-4690K + Lüfter EKL Alpenföhn Brocken 2
Kerne/ Taktung: .... 4/3,5 GHz
Preis: .... **205 Euro + 35 Euro**

ALTERNATIVE

Wer nicht an der Taktschraube drehen und den Prozessor im Werkzustand belassen will, dem reicht auch der **Core i5-4690** inklusive **Boxed-Kühler** für **186 Euro**. Die Prozessor-Kühler-Kombination kann dann auch auf eine günstige **H97-Platine** (siehe Mainboard) montiert werden.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... HIS R9 290 iPower IceQ X2 OC
Chip-/Speichertakt: ..... 967/2.500 GHz
Speicher/ Preis: .... 4 Gigabyte DDR5/**320 Euro**

ALTERNATIVE

Nvidias Gegenstück, die **GTX 780**, bietet im Durchschnitt dieselbe Leistung wie **AMDs R9 290**. Die Karte ist **50 Euro** teurer, allerdings könnt ihr mit dieser Karte dann **Physx** (siehe Extrakasten) sowie andere exklusive Render-Tricks nutzen.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Z97-K
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: .... x16 3.0 (1), x16 (1), x1 (2), PCI (2)/**99 Euro**

ALTERNATIVE

Wer sich für die Non-K-Version des **Core i5-4690** entscheidet, kann wie unter dem Punkt CPU bereits erwähnt eine günstigere Platine mit **H97-Chipsatz** wie das **ASRock Fatal1ty H97 Performance** für **87** Euro in seinen PC einbauen.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Sport
Kapazität/ Standard: . . 2 x 4 GByte/ DDRX-1600
Timings/ Preis: .... 9 9-9-24/**62 Euro**

ALTERNATIVE

Keine! 8 Gigabyte Arbeitsspeicher reichen für nahezu alle aktuellen Spiele aus. Dazu kommt, dass der Fps-Gewinn beim die Hardware sehr fordernden *Battlefield 4* oder *Metro 2033 Redux* durch **16 Gigabyte RAM** eher marginal ausfällt.

SSD/HDD



SSD/HDD: .... Crucial MX100/Seagate/ Barracuda 7200.14
Anschluss/Kapazität: SATA 6Gb/s/256 GByte/3.000 GByte
U pro Min/Preis: . . . -/7.200/**90 Euro**/**87 Euro**

ALTERNATIVE

Keine! Eine SSD mit 512 GByte kostet mehr als das Doppelte.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Define XL R2, schallgedämmt (**108 Euro**)
Netzteil: . Be Quiet Straight Power E9 450 Watt (**68 Euro**)
Laufwerk: DVD-BD-Brenner LG Electronics BH16NS40 (**63 Euro**)

Foto: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com



NEVER · STOP · GAMING

Intel X99 CHIPSET

ERLEBE ULTIMATIVE LEISTUNG MIT DEN **HASWELL-E 6-KERN UND 8-KERN CPUs** UND DEM BRANDNEUEN **DDR4-SPEICHER!**



Erhalte Borderlands: The Pre-Sequel (Downloadcode) Gratis beim Kauf eines dieser Systeme.

Intel Core i7 5820K
6x 3.3 GHz, Haswell-E

16 GB DDR4
2133 MHz RAM

ASUS X99-A
Intel X99

Intel Core i7 5960X
8x 3.0 GHz, Haswell-E

32 GB DDR4
2133 MHz RAM

ASUS X99-Deluxe
Intel X99







PERFORMANCE
Maximale und flüssige Performance bei höchsten Auflösungen und Detailstufen sind für diese Systeme eine Selbstverständlichkeit.

TECHNIK
Unsere Gaming Extreme Reihe repräsentieren das derzeit technisch Machbare. Nur die aktuellesten und erfolgreichsten Technologien kommen zum Einsatz.

AUSSTATTUNG
Nutze unsere zahlreichen Aufpreismöglichkeiten um dein System in unserem Konfigurator individuell an deine Bedürfnisse anzupassen.



KCS GAMING
i7-E POWER

- Intel Core i7 5820K 6x 3.3 GHz, Haswell-E
- NVIDIA GeForce GTX 770 2048 MB
- Seagate 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- Samsung 840 EVO SSD 120 GB, SATA-600
- 16 GB DDR4-2133 MHz Markenspeicher
- ASUS X99-A Sockel 2011-E, Intel X99, ATX
- 650 Watt Cooler Master G650M 80+ Bronze
- Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 101150
1449 €



KCS GAMING
X99 LIQUID



- Intel Core i7 5960X 8x 3.0 GHz, Haswell-E
- NVIDIA GeForce GTX 780Ti 3072 MB
- Seagate 3000 GB 2,5 Zoll SATA
- Samsung 840 EVO SSD 500 GB, SATA-600
- 32 GB DDR4-2133 MHz Markenspeicher
- ASUS X99-Deluxe Sockel 2011-E, Intel X99, ATX
- 850 Watt Cooler Master V850 80+ Gold
- Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

kiebel.de empfiehlt Windows

Art.Nr. 101160
2999 €





VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR





HIGH-END-PC

Unser Topmodell liefert Spieleleistung satt – und Aufrüsten ist dank modernster Infrastruktur (CPU/ Platine/DDR4-RAM) die nächsten drei Jahre kein Thema.

FÜR HARDCORE-GAMER

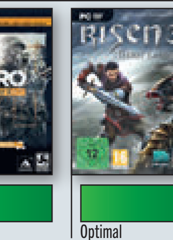
- + 4K-Auflösung + maximale Details bei *Risen 3*.
- + „Auflösungsskalierung"-Funktion (erhöht die interne Auflösung) bei *Battlefield 4* nutzbar
- − Mehr als 1080p sowie 2x SSAA schafft die übertaktete R9 290X nicht. 4K ist nicht drin.
- − Hoher Stromverbrauch der Komponenten



Optimal



Optimal



Optimal

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . NZXT Phantom 630, mit Sichtfenster und schallgedämmt (**199 Euro**)
Netzteil: . . Enermax Platimax 850W (**163 Euro**)
Laufwerk: . DVD-BD-Brenner LG Electronics BH16NS40 (**63 Euro**)

BRAUCHEN SPIELER WIRKLICH 6 GB GRAFIKSPEICHER?

Kauft euch eine Grafikkarte mit 6 Gigabyte Videospeicher, wenn …

- + … ihr mindestens (!) einen Bildschirm mit 2.560 × 1.440 Pixeln (meist 27 oder 30 Zoll) und/oder Downsampling nutzt, gern Grafikmods installiert und gar ein Fan versteckter AA-Modi wie 32xS seid.
- + … ihr eure Grafikkarte auch noch 2015 und darüber hinaus nutzen möchtet (Stichwort „relative Zukunftssicherheit") – evtuell sogar im SLI-Modus mit einem weiteren 3D-Beschleuniger.

Greift besser zu einem Modell mit 3 oder 4 Gigabyte Grafikspeicher (VRAM), wenn …

- + … ihr höchstens in Full HD (1.920 x 1.080) spielt und/oder zugunsten der Bildrate auf Anti-Aliasing verzichtet. In diesem Szenario ist eine sehr flotte Karte mit 3 GB oder 4 GB VRAM immer die bessere Wahl.
- + … ihr rasch von einem High-End-Modell aufs nächste wechselt – bis zum Jahreswechsel reicht ein 3- oder 4-Gigabyte-Videospeicher auf jeden Fall noch aus.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K + Lüfter Noctua NH-U14S
Kerne/ Taktung: .... 6 Kerne/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **345 Euro** + **64 Euro**

ALTERNATIVE

Eine wirkliche Alternative zum neuen Haswell-E-Prozessor gibt es nicht. Der günstigere **Core i7-4790K** (Devils Canyon, **288 Euro**) rechnet zwar mit einem höheren Grundtakt von 4 GHz und gibt sich auch mit einer preiswerteren Sockel-1150-Platine und DDR3-Speicher zufrieden. Allerdings gerät man mit dieser Architektur auf lange Sicht gesehen in die Aufrüst-Sackgasse.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire Vapor-X R9 290X Tri-X OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1080/2.820 GHz
Speicher/ Preis: .... 4 Gigabyte DDR5/**544 Euro**

ALTERNATIVE

Die Nvidia-Alternative zur übertakteten **AMD R9 290X** wäre beispielsweise die Asus Geforce GTX 780 Strix für **511 Euro**. Damit könnt ihr nicht nur Physx und die Nvidia-Bildverbesserung TXAA nutzen. Der 3D-Bolide ist auch mit 6 Gigabyte DDR5-Speicher bestückt, der allerdings nur bei Auflösungen ab 2.560 x 1.440 Pixeln, Downsampling oder sehr hochwertigen Kantenglättungsmodi wie 32x zwingend benötigt wird (siehe Extrakasten unten links).

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus X99-Deluxe
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): EATX/Sockel 2011 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR4, x16 3.0 (4), x4 (1), x1 (2), PCI (0)/**320 Euro**

ALTERNATIVE

Wem eine Platine reicht, die mit maximal 32 Gigabyte RAM (vier Steckplätze) statt mit 64 Gigabyte (acht Steckplätze) bestückt werden kann, der spart fast **140 Euro**, wenn er sich für das **Gigabyte GA-X99-UD3** für nur **183 Euro** entscheidet.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial DIMM Kit 16GB (CT-4K4G4DFS8213)
Kapazität/ Standard: . . 2x 8 GByte/DDR4-2133
Timings/ Preis: .... 16-16-16/**171 Euro**

ALTERNATIVE

16 Gigabyte Arbeitsspeicher reichen für alle aktuellen und auch kommenden Titel vollkommen aus. Wer allerdings gerne übertaktet, das Maximum an Leistung aus der Infrastruktur herauskitzeln und in puncto Speicher-Nachrüsten mehrere Jahre Ruhe haben will, dem empfehlen wir das **G.Skill RipJaw 4 DIMM Kit 32GB** (4 x 4 Gigabyte DDR4-2400) für einen aktuell noch stolzen Preis von **459 Euro**.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Pro/ Seagate Barracuda 7200.14
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/512 GByte/3.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**288 Euro**/**87 Euro**

ALTERNATIVE

Während es aktuell noch keine HDD mit mehr als 3 Terabyte Kapazität gibt, ist **Samsungs SSD 850 Pro** auch noch mit **1.024 MByte** statt **512 MByte** Kapazität für **531** Euro erhältlich.

Foto: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

SPIELEN IN 4K: ZUKUNFTSMUSIK ODER SCHON REALITÄT?



Dank sinkender Preise und hoher Bildqualität der Monitore liegt die UHD-Auflösung mit 3.840 x 2.160 aktuell voll im Trend. Doch ist die Technik wirklich schon für das Spielen in 4K mit passendem LCD geeignet?

Wer einmal auf einem UHD-Bildschirm gespielt hat, möchte nur ungern wieder auf die Full-HD-Auflösung zurückwechseln. Der gewonnene Detailreichtum ist einfach zu groß, denn Texturen sehen mit einer Auflösung von 3.840 x 2.160 Pixeln sehr scharf aus und auch Kanten erscheinen viel knackiger, selbst ohne zusätzliche Glättung durch Anti-Aliasing. Ein empfehlenswerter Standard ist das Spielen in 4K jedoch noch lange nicht. Da wäre zunächst einmal die Performancefrage. Im Vergleich zur Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 mit 2.073.600 Pixeln werden viermal so viele Bildpunkte dargestellt (8.294.400), was der Grafikkarte viel mehr Rechenarbeit aufbrummt. Das resultiert darin, dass moderne Titel wie *Battlefield 4*, *Metro 2033 Redux* oder *Crysis 3* selbst High-End-Modelle wie die Sapphire Vapor-X R9 290X Tri-X OC oder Asus Geforce GTX 780 Strix (siehe High-End-PC) mit einer 4K-Auflösung noch überfordern. Wer flüssig und mit Bildwiederholraten von 60 Fps spielen will, muss die Detailpracht stark reduzieren, das führt den Einsatz einer solch hohen Auflösung dann wieder ad absurdum.
Mögen die Preise für verfügbare UHD-Monitore auch weiter sinken, steht eines fest: Wer sich aktuell ein Gerät wie den Iiyama Prolite B2888UHSU für rund 500 Euro zulegt, gehört auch weiterhin zu den sogenannten Early Adoptern. Ihr könnt euch dann zwar über eine maximale Bildqualität freuen, müsst aber im Gegenzug niedrige Fps-Raten in Kauf nehmen. Dazu kommt, dass bei Iiyamas 28-Zoll-Bildschirm dank einer Reaktionszeit von 27 Millisekunden und einer Eingabeverzögerung von 17 Millisekunden eine Verzögerung beim Spielen auftritt. Das zeigt, dass die 4K-Monitortechnik noch lange nicht ausgereift ist. Daher lautet unser Fazit: Wartet, bis die Grafikkarten noch leistungsstärker sind und die 4K-LCDs sich zum Spielen bewährt haben. Bis dahin gilt: Weiter die Full-HD-Auflösung nutzen!

Iiyama Prolite B2888UHSU

RADEON R9 285: NEUE MITTELKLASSE-REFERENZ?

Die Radeon R9 285 tritt das Erbe der R9 280 an und soll Nvidias Geforce GTX 760 das Leben noch schwerer machen. Ist die Karte ein Kauftipp für Spieler?

Wenig überraschend bewirbt AMD die Radeon R9 285 (Tonga-Chip) als ideale Grafikkarte für Spieler. Schließlich bringt AMDs fortschrittlichster, als Graphics Core Next 1.2 bezeichneter Mittelklasse-Grafikprozessor nicht nur die Unterstützung für die Technologien Mantle sowie True Audio, sondern nach aktuellem Stand auch DX12-Support mit. Leider gibt AMDs Radeon R9 285 ihr Debüt in einem Markt, der bereits attraktive Angebote bereithält. Das selbst gesteckte Ziel, die GTX 760 leistungstechnisch abzuhängen, gelingt zwar weitestgehend, die Verkaufserfolgsbremse sind jedoch die Radeon R9 280 und 280X: Diese beiden Modelle, die der R9 285 lediglich bei der Tessellationsleistung unterlegen sind, werden seit Wochen zu unschlagbaren Preisen abverkauft: Eine R9 280 wechselt ab 170 und eine 280X ab 220 Euro den Besitzer. Diese Preise kollidieren mit dem aktuellen Marktpreis für die R9 285, bei Redaktionsschluss wurden noch rund 220 Euro fällig.
Seid ihr auf der Suche nach einer neuen Mittelklasse-Karte für flüssigen Spielspaß, hätten wir zwei Empfehlungen parat: Zunächst macht ihr mit einer R9 280 wie der in der Marktübersicht der PCG 09/14 (Seite 100–105) empfohlenen Asus Radeon R9 280 Strix OC nichts falsch. Dank Übertaktung, leiser Kühlung und 3 GB Speicher bieten derartige Karten immer noch ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, das besser als bei der R9 270X und der GTX 760 ausfällt. Wer dennoch die neue Tonga-Karte vorzieht, sollte sich noch gedulden, denn die Preise werden fallen. Außerdem stehen schon Mini-ITX-Varianten und Modelle mit 4 GB Speicher in den Startlöchern. Und der Start der Geforce GTX 960, dem mutmaßlichen Konkurrenten, wird für Oktober erwartet.



INFOS ZUR GEFORCE GTX 970

MSI stellt die GTX 970 Gaming 4G vor. Deren Datenblatt bestätigt viele Internetgerüchte rund um die Maxwell-GPU.

Laut des im Zuge der Launch-Ankündigung der MSI GTX 970 Gaming 4G mitgelieferten PDFs verfügt der neue Maxwell-Grafikchip (Codename: GM 204-200) der Grafikkarte über 1.664 Shadereinheiten. Der Takt beträgt 1.140 MHz (Boost: 1.279 MHz), der 4 Gigabyte große DDR5-Speicher der GTX 970 aus dem Hause MSI besitzt



eine Takfrequenz von 7.000 MHz. Mit diesen technischen Eckdaten im Hinterkopf scheinen sich die Ergebnisse der inoffiziellen Benchmarks zu bestätigen, die bereits im Internet aufgetaucht sind. Hier erzielte die Geforce GTX 970 circa 12.000 (Performance) Punkte im 3DMark Fire Strike. Nimmt man diese Messungen als Beispiel, so rendert die Geforce GTX 980 circa zehn Prozent schneller als die Geforce GTX 780 Ti und 25 Prozent schneller als die Geforce GTX 970, welche wiederum eine Leistung aufweist, die einer Geforce GTX 780 ähnlich ist. Weitere Benchmarks bescheinigen der kleineren GM204-Grafikkarte einen Gesamt-Score von 11.919 (Performance), einen GPU-Score von 13.334 (Performance), einen Gesamt-Score von 4.625 (Extreme) sowie einen GPU-Score von 4.303 (Extreme) im 3DMark 11.



Luxuriöse Lenkhilfen

Braucht man für Rennspiele eine edle Lenkrad-Pedal-Kombi? Für Arcade-Racer sicher nicht, bei Simulationen jedoch vermitteln die Steuerhilfen ein realistisches Fahrgefühl. Von: Frank Stöwer

Mit *Project Cars* und *Assetto Corsa* kündigen sich für November bzw. 2015 zwei vielversprechende Rennsimulationen an, die den Platzhirschen *iRace* und *rFactor* Konkurrenz machen könnten. Wie wir schon in ersten Beta-Tests feststellten, eignen sich die aktuell noch in Entwicklung befindlichen Racing-Sims sowohl für gelegentliche Ausflüge auf die Pixelpiste als auch für den virtuellen Rennsport mit hohem Simulationsgrad. Wer letztgenannte Spielvariante bevorzugt, kommt um eine hochwertige Lenkrad-Pedal-Kombination für eine optimale Steuerung sowie ein annähernd realistisches Fahrgefühl nicht herum. Nur Geräte in der Preisklasse ab 250 Euro aufwärts, etwa das hier getestete Logitech G27, Thrustmaster T500 RS oder Fanatecs Clubsport-Kombi mit Porsche-918-RSR-Replik-Volant, bieten dank starker Force-Feedback-Motoren hohe Widerstände und wirklichkeitsnahe Vibrationen bei Lenkbewegungen. Dazu kommt eine Pedalerie, bei der nicht nur die Pedalpositionen verändert, sondern auch noch deren Winkel und im Falle von Bremse und Gas sogar deren Druckwiderstand modifiziert werden können. Einsteigermodelle oder Lenkräder des Preissegments um 100 Euro können das nicht leisten, zumal sich der niedrige Preis auch bei der Fertigung und Ausstattung bemerkbar macht. Es lohnt sich also, für ein Lenkrad der gehobenen Klasse ein paar Euro mehr zu bezahlen.

FANATEC CLUBSPORT WHEELBASE/PEDALS V2 UND PORSCHE-918-RSR-LENKRAD: Nach wie vor die Referenz für den virtuellen Rennsport. Obwohl Fanatecs Profi-Paket das Dreifache des Thrustmaster T500 RS und sogar mehr als das Vierfache des G27 von Logitech kostet, ist hier jeder Euro gut angelegt. Neben einer dank des Clubsport Universal Hubs riesigen Auswahl an hauseigenen Lenkkränzen sowie Modellen namhafter Hersteller (siehe Extrakasten rechts oben) kann der Käufer auch mehrere Replik-Lenkräder wie das getestete Porsche-918-RSR-Volant wählen. Letztgenanntes schlägt zwar alleine mit 400 Euro zu Buche, ist aber mehr als nur ein Blickfang zum Angeben. Das braune Glattleder garantiert genauso wie der ovale Querschnitt und der Durchmesser von 32 cm einen sehr guten Grip sowie Lenkbewegungen, bei denen Hand und Arm nicht verkrampfen. Der Druckpunkt der beiden Wippen fällt dank leichtgängiger Mikroschalter sehr gut aus. Selbiges gilt auch für die Knöpfe, die rund um die in Leichtbauweise gefertigte Prallplatte mit Porsche-Logo verteilt sind. Dazu kommen Ausstattungsextras wie der Schaltblitz (Dioden), ein dreiteiliges LED-Display, ein Steuerkreuz in Thumbstick-Form sowie ein analoger Mini-Stick.

Das Herz der Clubsport-Kombination ist allerdings die mit 500 Euro veranschlagte Wheelbase – wir testen die neueste Revision V2. Die geht jetzt nicht nur noch direkter und verzögerungsfreier zu Werk als der Vorgänger. Ein Servo-Motor (brushless) für die



EINER FÜR ALLE: FANATEC CLUBSPORT UNIVERSAL HUB

Ihr wollt eurer Fanatec Wheelbase euren eigenen Volant spendieren? Mit dem Clubsport Universal Hub geht das.

Neben Repliken wie dem Porsche-918-RSR- oder dem BMW-M3-GT2-Lenkrad bietet Fanatec noch Lenkkränze wie das Clubsport Lenkrad Classic (3) oder Drift an. Diese Volants können genauso wie Modelle von Momo, Sparco oder OMP mit sechs Schrauben auf dem mit dem Verschluss für die Wheelbase bestückten Universal Hub befestigt werden. Weitere Bedienelemente wie Wippen oder Knöpfe (1) werden direkt am Hub montiert (2), der zusätzlich mit einem Display, integrierten Tasten (Oberseite) sowie einem Handy-Ladegerät als nettes Gimmick ausgestattet ist.

Lenkachse sowie zwei weitere Vibrationsmotoren im Lenkkranz jedes per Schnellverschluss montierten Volants garantieren auch sehr hohe und damit realistische Widerstände bei Lenkbewegungen und lassen uns bei den Testrunden auf der Nordschleife jeden Curb, jede Unebenheit auf der Straße sowie Defekte an der Radaufhängung oder das Abschmieren in Kurven spüren. Ein weiterer Garant für allerfeinstes Rennsport-Feeling ist die Pedaleinheit. Die Position und der Neigungswinkel jedes einzelnen Pedals kann einerseits verstellt werden, andererseits können die Bremsdosierung per Poti oder Hydraulik und das Anprechverhalten des Gaspedals per Federwiderstand modifiziert werden. Zusammen mit einem Vibrationsmotor sorgt das für ideale, vor allem an den Fahrer angepasste Druckwiderstände, bei denen sich sogar das Arbeiten der Bremse bemerkbar macht.

THRUSTMASTER T500 RS: Preisliche Mittelklasse, die gut für den PC-Rennsport geeignet ist. Der Lenkkranz des sehr einfach aufzubauenden Thrustmaster R500 RS ist zwar aus Gummi gefertigt, dank des Durchmessers von 30 cm sowie des ovalen Querschnitts liegt das Gerät trotzdem sehr gut in der Hand, sodass ein ergonomisches Lenken mit sehr gutem Grip möglich ist. Ein Mini-Joystick sowie Displays fehlen zwar, dafür lassen sich die sehr großen und nicht mit dem Lenkrad mitdrehenden Schaltwippen sehr leichtgängig betätigen. Die Pedale sind gut bis sehr gut modifizierbar, der Bremspedal-Widerstand kann verän-

LUXUS-LENKRÄDER
Auszug aus Testtabelle mit 26 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 10/2014 1.18

PC Games SPARTIPP Ausgabe 09/2014 1.50

Model	Clubsport Wheelbase/Pedals V2/ Lenkrad Porsche 918 RSR	T500 RS	G27 Racing Wheel
Hersteller/Webseite	Fanatec/www.fanatec.de	Thrustmaster/www.thrustmaster.com	Logitech/www.logitech.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.150,-/befriedigend	ca. € 350,-/gut	ca. € 250,-/gut bis sehr gut
PCGH-Preisvergleich	Nur beim Hersteller erhältlich	www.pcgh.de/preis/602746	www.pcgh.de/preis/994346
Austattung:	1,08	1,70	1,29
Durchmesser/Beschichtung/Modell	32 cm/Leder/vollständig/Replik Porsche 918 RSR	30 cm/Kunststoff/vollständig/Eigendesign	28 cm/Glattleder/vollständig/Eigendesign
Schaltung	Schaltwippen	Schaltwippen	Schaltwippen, Schaltknüppel
Anschluss	USB	USB	USB
Anzahl Tasten/Pedale	12/3	12/3	14/3
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz (digitaler Thumbstick), analoger Mini-Joystik	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Feedback-Funktion	Ein brushless Servo Motor und zwei Vibrationsmotoren im Lenkkranz (Lenkkranz-abhängig)	Ja, 65-Watt-Motor mit 150 mNm (3000 rpm)	Ja, zwei Motoren
Display am Lenkrad	Ja/LED-RPM-Anzeige, dreistelliges LED-Display	Nein	Ja/nur RPM-Anzeige (LED)
Lenkrad auswechselbar/Lenkbereich	Ja (Schnellverschluss-System)/900 Grad	Ja/1.080 Grad	Nein/900 Grad
Eigenschaften	1,20	1,10	1,40
Ergonomie/Haptik Lenkrad	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Befestigung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit Pedale	Sehr gut	Sehr gut (Gewicht: 7 Kg)	Sehr gut (Teppichkralle)
Geräte-Aufbau	Leicht	Sehr leicht	Leicht
Kompatibilität mit Racing-Seats/ Renn-Cockpits	Fanatec CLS Seat/Rennsport Cockpit V2/King Kit Gaming Speedmaster V2.0	Fanatec CLS Seat/Rennsport Cockpit V2/King Kit Gaming Speedmaster V2.0	Fanatec CLS Seat/Rennsport Cockpit V2/King Kit Gaming Speedmaster V2.0
Drei-Achsen-Unterstützung	Ja	Ja	Ja
Modifikationsmöglichkeiten Pedale	Ja, Seitenabstand, Höhe/Neigung verstellbar; Bremsdosierung (Hydraulik, Federspannung, Drehpoti); Federspannung Gas einstellbar	Ja, Seitenabstand verstellbar; Position veränderbar (F1-/GT-Stil), Bremspedal mit einstellbarem Widerstand (inkl. Realistic Brake Mod)	Ja, Seitenabstand verstellbar
Leistung	1,20	1,40	1,60
Reaktion Lenkrad	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Druckwiderstand Pedale	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Feedback-Funktion	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Druckpunkte Schaltwippen/-knüppel	Sehr gut/nicht vorhanden	Sehr gut/nicht vorhanden	Sehr gut/befriedigend
Druckpunkte Funktionstasten	Sehr gut	Gut	Gut
Software	Treiber + Einstellungen	Treiber + Einstellungen	Treiber + Einstellungen
FAZIT	+ Reaktion Lenkrad/FF-Kräfte/Vibration + Pedalerie optimal modifizierbar + Verarbeitung, Ergonomie Lenkrad	+ Lenkrad wechselbar + Pedalerie sehr gut modifizierbar + Force-Feedback-Kräfte/Reaktion Lenkrad	+ Force Feedback + Reaktion Lenkrad − Schaltknüppel zu schwammig
	Wertung: **1,18**	Wertung: **1,40**	Wertung: **1,50**

RACING SEAT FÜR EINSTEIGER: FANATEC CSL SEAT

Per Tischhalterung lassen sich alle drei Testkandidaten am Schreibtisch nutzen. Richtig realistisch wird das Fahrerlebnis aber erst, wenn man die Geräte an einem Rennsitz wie dem für Einsteiger konzipierten CSL Seat montiert.

Nutzt man hochwertige Rennspiel-Peripherie lediglich am Schreibtisch, kann es vor allem bei längeren Sessions aufgrund mangelnden Komforts zu Verspannungen oder Ermüdungen kommen. Wer dem vorbeugen will, trifft mit einem Rennsitz wie dem Fanatec CSL Seat eine gute Wahl. Hier könnt ihr die Neigung und Höhe des Lenkrades verstellen, die Position der Pedalerie an die Beinlänge anpassen und noch komfortabel und ergonomisch in einem gepolsterten Schalensitz-Derivat mit verschiedenen Neigungsvarianten Platz nehmen. Obwohl die komplette Konstruktion aus Aluminiumrohr besteht, ist sie stabil und wackelt auch bei heftigen Pedal-/Lenkbewegung kaum.



CSL Seat

Fazit: Der für die Test-Lenkräder geeignete CSL Seat garantiert ein komfortables Rennsport-Gefühl und bietet umfangreiche Verstellmöglichkeiten.

Hersteller: **Fanatec**
Web: **www.fanatec.de**
Preis: **Ca. € 300,-** | Preis-Leistung: **Gut**

PCGH-Preisvergleich | Nur beim Hersteller erhältlich

WERTUNG ★★★★☆

FÜR RENNSIM-ENTHUSIASTEN: FANATEC RENNSPORT COCKPIT

Wer den virtuellen Rennsport sehr ernst nimmt und seinen Pixel-Boliden viele Stunden über die Piste jagt, sollte sich für das ultimative Fahrerlebnis ein Cockpit gönnen. Hier nehmt ihr dann sogar in einem echten Schalensitz Platz.

Wie beim Fanatec CSL Seat wird auch beim Rennsport Cockpit V2 desselben Herstellers Komfort, Ergonomie und die Anpassung besonders großgeschrieben. Um die optimale Sitzposition in einem Schalensitz aus dem Rennsport (im Bild: Fanatec Sparco R333 Seat für 419 Euro) zu finden, verfügt die stabile Metallrohrkonstruktion im Rollkäfig-Design über sehr viele Einstellmöglichkeiten. Wenn das Cockpit, das ein äußerst realistisches Fahrgefühl vermittelt, nach circa einem Tag Arbeit (mindestens zwei Personen) aufgebaut ist, lässt sich das mit den gängigsten Sim-Racing-Produkten verschiedenster Hersteller kompatible Gerät noch mit optionalem Zubehör wie einer Halterung für drei Monitore (250 Euro) erweitern.



Rennsport Cockpit V2

Fazit: Mehr Rennsport-Feeling geht nicht. Die Ausstattung, das optimale Zubehör sowie der echte Schalensitz machen das Cockpit einzigartig.

Hersteller: **Fanatec**
Web: **www.fanatec.de**
Preis: **Ca. € 1.700,-** | Preis-Leistung: **Befried.**

PCGH-Preisvergleich | Nur beim Hersteller erhältlich

WERTUNG ★★★★★

dert werden. Ein Vibrationsmotor für die Bremse sowie eine Regulierung des Gaspedal-Widerstands sind nicht vorhanden. Trotzdem lassen sich Bremse und Gas gefühlvoll dosieren, einen spürbaren Schleifpunkt besitzt das lineare Kupplungspedal jedoch nicht. Dafür überzeugt der 150-mNm-Motor der Kombination mit Force-Feedback-Kräften und Vibrationen, die Fanatecs Clubsport-Paket in nichts nachstehen und den Fahrer jede Veränderung des Streckenbelags sowie das Ausbrechen des Boliden oder die G-Kräfte in scharfen Kurven spüren lassen.

LOGITECH G27: Günstig und für den Einstieg in Rennsimulationen geeignet. Mit dem schon lange erhältlich G27 präsentiert Logitech eine relativ günstige Kombination aus Lenkrad, Pedalen und Schaltknüppel (H-Schaltung), die eine sehr gute Kontrolle über den virtuellen Rennboliden ermöglicht. Das fängt mit der rutschfesten Pedalerie an. Der nicht verstellbare Neigungswinkel des Gas-, Brems- und Kupplungspedals passt und die Auslösekraft der drei Pedale variiert je nach Funktion. Kupplung und Bremse besitzen einen höheren Widerstand, das weiche Gaspedal erlaubt eine genaue Dosierung. Während der Abstand zwischen den Pedalplatten geändert werden kann, sind für die Pedalwiderstände keine Modifikationen vorgesehen. Das Force Feedback fällt kräftig aus und simuliert fast realistisch den Reibungswiderstand der Reifen, das Wegrutschen des Vehikels und gibt auch Rückmeldung über die Beschaffenheit der Strecke. Das gut in der Hand liegende Lederlenkrad reagiert annähernd verzögerungsfrei und garantiert eine präzise Steuerung. Kritik gibt es für den schwammigen Schaltknüppel sowie die etwas umständliche Verkabelung. ❑

FAZIT

PC-Lenkräder im Test

Fanatecs Clubsport-Paket ist zwar teuer, glänzt aber mit den meisten Einstellmöglichkeiten bei der Pedalerie und mit dem am besten ausgestatteten Volant. Bei der Leistung ziehen Thrustmasters T500 RS und Logitechs G27 mit Fanatecs Edel-Peripherie gleich, müssen sich aber teils bei der Ausstattung, teils bei den Eigenschaften geschlagen geben.



präsentiert:

KING MOD BIONIC ERUPTION

Intel® Core™ i7-4790K @ 4,6 GHz, Custom Wasserkühlung





Intel® Core™ i7 Prozessor

- wassergekühlter, übertakteter Intel® Core™ Prozessor i7-4790K (Devil's Canyon) mit 4 Kernen, 8 MB L3-Cache und OC auf 4,6 GHz
- edles Phanteks-Case mit tollem Stil, viel Platz und perfekten Wakü-Optionen
- ultimative Spieleleistung dank wassergekühlter NVIDIA GeForce GTX 780 Ti mit 3 GB VRAM
- schwarz-grünes Farbthema dank grünem Kühlmittel, LED-RAM sowie schwarz und grün gesleevten Kabeln
- 2 Jahre kostenloser Pickup-Service, sowie insgesamt 36 Monate Garantie

www.caseking.de/system

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

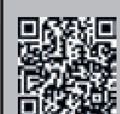
Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

PC Games im Oktober



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Flamer & Hater

Exklusive Video-Doku auf pcgames.de



Der erfolgreichste Youtuber PewDiePie schaltet die Kommentierfunktion in seinem Kanal ab – er ist den Kleinkrieg unter seinen Millionen Fans leid. Woher kommen die Lästereien und Beleidigungen? In einer gut einstündigen Doku widmen sich die Computec-Redaktionen diesem brisanten Thema. Den Film findet ihr auf pcgames.de, auf unserem Youtube-Kanal und natürlich in unserer Spielevideo-App Games TV 24 (kostenlos für iPhone, iPod, iPad).

Gaming im Heimnetz

Neues PC-Games-Hardware-Sonderheft

Mini-PCs und das Heimnetzwerk stehen im Mittelpunkt der neuen Sonderausgabe. Die Redaktion unseres Schwestermagazins verrät Tipps und Bauanleitungen für den perfekten Mini-PC: Vom wassergekühlten Spiele-Boliden bis hin zum flüsterleisten Multimedia-Streaming-Rechner ist für jeden Geschmack etwas dabei. Das Magazin ist für 5,99 Euro im Handel und unter shop.computec.de erhältlich.

Risen 3: Titan Lords

Attraktives Sparpaket

Wer das neue Piranha-Bytes-Rollenspiel noch nicht besitzt, profitiert jetzt von besonders attraktiven Angeboten im Computec-Online-Shop: Dort gibt's ein Paket aus Spiel plus offiziellem Lösungsbuch für nur 44 Euro inklusive Versandkosten. Wer einen neuen PC-Games-Abonnenten vermittelt, erhält *Risen 3: Titan Lords* geschenkt. Das Lösungsbuch ist ebenfalls als kostenlose Dankeschön-Prämie erhältlich, etwa beim PC-Games-Jahresabo. Alle Angebote findet ihr unter abo.computec.de (einfach „Risen 3" im Suchfeld eingeben). Das aufwendig gestaltete Lösungsbuch ist im Zeitschriftenhandel, bei Amazon, als digitale Ausgabe in der Computec-Kiosk-App und unter shop.computec.de für 11,99 Euro erhältlich – solange Vorrat reicht.





PC Games als App – für iPad und Android-Tablets

Heft-Look mit Zusatz-Nutzen: Wir haben die App überarbeitet.



Was bereits die Leser unserer Schwesterzeitschriften PC Games Hardware, play4 oder Games Aktuell verzückt, bieten wir ab Ausgabe 11/14 auch den Nutzern der PC-Games-App: Auf vielfachen Wunsch entspricht die Artikeldarstellung, Seiten-Anordnung und Navigation dann dem gedruckten Heft – ihr könnt euch also wie gewohnt durchs digitale Heft „blättern", zoomen und schmökern. Aber das ist natürlich längst nicht alles: Die Screenshots in Previews und Tests können in eigenen Galerien bildschirmfüllend in all ihrer Pracht betrachtet werden. Und natürlich habt ihr ganz einfachen Zugriff auf die Videos und Trailer der dazugehörigen Heft-DVD; die Videos wurden noch einmal technisch optimiert und laufen nun auch bei schwächerer Internetleitung tadellos.

Und das Beste: Endlich steht die App sowohl für iOS-Tablets (also Apples iPad) als auch für Android-Modelle zur Verfügung. Wer die PC-Games-App abonniert hat, muss sich um nichts kümmern: Steht ein neues Heft bereit, werdet ihr automatisch informiert. Wer bereits Ausgaben erworben und heruntergeladen hat, kann natürlich auch weiterhin darauf zugreifen. Die Tarife bleiben gewohnt günstig: Heft-Abonnenten bekommen die App-Version für nur 1 Euro Aufpreis pro Monat, die Einzelausgabe liegt bei 3,59 Euro. Alle weiteren Infos findet ihr im jeweiligen App-Store; falls ihr darüber hinaus Fragen oder Anregungen auf dem Herzen habt, wendet euch gerne jederzeit an computec@dpv.de.


4K
READY
RYSE
SON OF ROME
KÄMPFE ALS SOLDAT. FÜHRE ALS GENERAL.
WERDE ZUR LEGENDE!
AB 10. OKTOBER
FÜR PC ERHÄLTLICH!
PC
RYSE
SON OF ROME
18
18
CRYTEK
Beinhaltet alle bisher veröffentlichten DLCs.
RYSEGAME.COM
CRYTEK
CRYENGINE
© 2014 Crytek GmbH, co-published by Crytek GmbH and Deep Silver (a Division of Koch Media GmbH, Austria). All rights reserved. CRYENGINE, Crytek, RYSE and all related logos are registered trademarks or trademarks of the Crytek group of companies in the EU, US and other territories. All other trademarks are the property of their respective owners.



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel



FLORIAN STANGL

Bevor er Chefredakteur Online (und damit verantwortlich für Webseiten wie www.pcgames.de und www.videogameszone.de) wurde, arbeitete Florian Stangl viele Jahre als Redakteur und USA-Korrespondent für PC Games. Neben Spieletests gehörten vor allem Besuche von Entwicklern und Publishern zu den Aufgaben, die ihm am meisten Spaß machten.

1998: BESUCH BEI WESTWOOD

Autor: Florian Stangl **Ausgabe:** PC Games 6/98

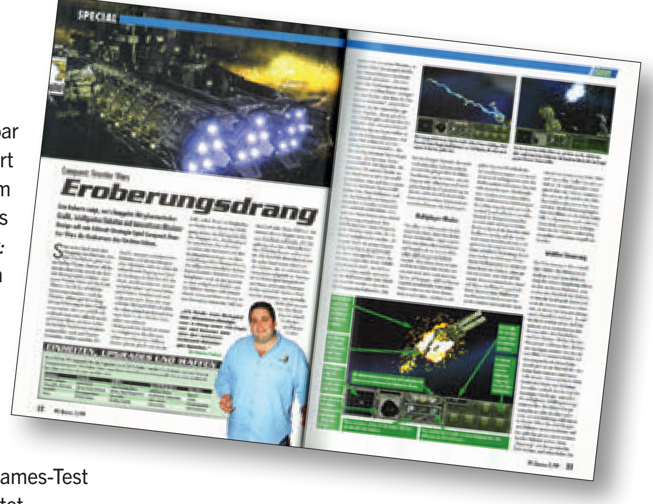
1998 war vieles anders als heute: Das Internet spielte bereits eine wichtige Rolle, war aber bei Weitem noch nicht so dominant wie heute. Als Redakteur konnte man außerdem noch Entwickler besuchen und ohne PR-Wachhund Auge in Auge mit Designern und Programmierern über ihre Arbeit fachsimpeln. So entstand auch die große Preview zu *Command & Conquer: Operation Tiberian Sun* (erschien später ohne „Operation"), für die ich Westwood besuchte und mit den Entwicklern ausführlich sprechen konnte. Wie so oft war leider das Material für die Story in der PC Games 6/98 sehr dürftig – das kennt man ja. Daher haben wir für diesen Artikel etwas Neues ausprobiert und ein Diagramm gebastelt, das die neue KI versinnbildlicht, sowie eine Fotocollage mit Designer Erik Yeo, um einen ansonsten mageren Screenshot aufzuwerten und den Spielablauf des neuen *C&C* zu illustrieren. So konnten wir auch mit vielen Gerüchten aufräumen, die damals durch das Internet geisterten.



1999: CHRIS ROBERTS KLEINER BRUDER

Autor: Florian Stangl **Ausgabe:** PC Games 1/99

Heute spricht wieder jeder über Chris Roberts und sein gigantisches Projekt *Star Citizen*. Vor 15 Jahren beschäftigten wir uns aber mit seinem jüngeren Bruder Erin, der zuvor mit Chris bei Origin war und eine Weile nach der Übernahme des Studios durch Electronic Arts die Neugründung einer eigenen Firma namens Digital Anvil vorzog. Unter Erins Regie entstand dort *Conquest: Frontier Wars*, ein 3D-Strategiespiel im Weltraum, das sich mit *Starcraft* und *Command & Conquer* messen wollte. Dass Erin mit Chris Roberts verwandt war, realisierte ich beim Besuch des Studios permanent: Beide Roberts-Brüder können ihre riesigen Pläne so plastisch und greifbar erklären, dass man ihnen jedes Wort glaubt und sich selbst schon in ihrem Spiel agieren sieht, bevor man es überhaupt angefasst hat. *Conquest: Frontier Wars* hatte ich dann auch deutlich spannender eingeschätzt, als es am Ende wurde. Wobei der Titel gar nicht von Digital Anvil selbst zu Ende entwickelt wurde, sondern von den Fever Pitch Studios. Als *Conquest: Frontier Wars* 2001 über Ubisoft erschien, wurde es im PC-Games-Test mit 73 % sicher nicht zu hart bewertet.





1997: RENNSPIEL-FIEBER

Autor: Florian Stangl **Ausgabe:** PC Games 11/98

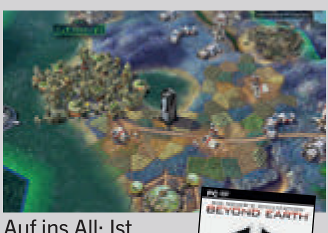
Dass ich Rennspiele liebe, ist sicher den meisten Lesern noch bekannt. Neben Simulationen mochte ich immer auch actionlastige Titel mit Realitätsbezug, etwa die *Need for Speed*-Serie. So ließ ich es mir 1998 natürlich nicht nehmen, den dritten Teil *Need for Speed: Hot Pursuit* selbst zu testen, obwohl die Umstände alles andere als optimal waren. Von 1998 bis 2000 war ich als Auslandskorrespondent in den USA, um von dort über kommende Spiele zu berichten. *Hot Pursuit* testete ich dagegen in den Nürnberger Redaktionsräumen, als ich auf Heimaturlaub war. Unter großem Zeitdruck, denn das Spiel kam sehr knapp vor Redaktionsschluss und der Artikel musste nach knapp 20 Stunden Dauerzocken noch getippt und layoutet werden. Zum Glück war das dritte *Need for Speed* viel, viel besser als sein überflüssiger Vorgänger, sodass ich genug Spaß hatte, um die Nachtschicht ohne Aufputschmittel durchzustehen. Tatsächlich hat das Arbeiten unter Zeitdruck richtig Laune gemacht und noch heute muss ich über den besonders blumigen Schreibstil in diesem Test grinsen.


HIER KANN MAN
MANN SEIN!
DETROIT
DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.
dmax.de

Im nächsten Heft:*

Die große Test-Ausgabe: Jede Menge neue Spiele!

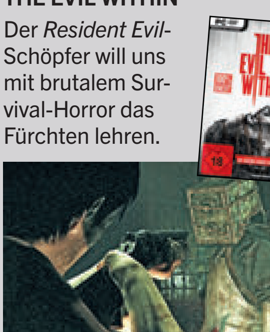
CIVILIZATION: BEYOND EARTH



Auf ins All: Ist *Beyond Earth* das Meisterstück von Entwicklerlegende Sid Meier?

THE EVIL WITHIN

Der *Resident Evil*-Schöpfer will uns mit brutalem Survival-Horror das Fürchten lehren.



RYSE: SON OF ROME



Nicht mehr exklusiv: Cryteks Xbox-One-Action-Spiel erscheint überraschend für PC!

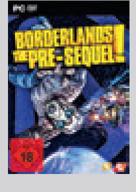
RAVEN'S CRY

Auf in die Seeschlacht: Wir testen das Piraten-Abenteuer der *Two Worlds*-Macher!



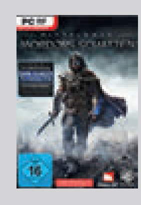
BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

| Flieg mit mir zum Mond: Im neuen *Borderlands* dürft ihr Claptrap spielen!



MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN

| Mit *Herr der Ringe*-Lizenz und gut vermengten Spielelementen zum Erfolg?



PC Games 11/14 erscheint am 29. Oktober!

Vorab-Infos ab 25. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER



Topaktuelle Vollversion aus dem Jahr 2013: Herrlich überzogener Western-Shooter von Techland.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Andreas Bertits, Christian Dörre, Heinrich Lenhardt, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Torsten Lukassen, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Daniel Waadt
Trainees Boris Borda, Eric Heinecke, Viktoria Niklaus
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler (Ltg.), Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Diese Ausgabe enthält Inhalte von GamesTM, veröffentlicht unter Lizenz von Imagine Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten liegen bei Imagine Publishing Limited und dürfen weder komplett noch teilweise ohne schriftliche Erlaubnis von Imagine Publishing Limited reproduziert werden.
© 2014 Imagine Publishing Limited. www.imagine-publishing.co.uk



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

REPORT Seite 120

GESCHICHTSTRÄCHTIGE SPIELE

Was haben *Dynasty Warriors*, *Sid Meier's Pirates* und Serien wie *Assassin's Creed* oder auch *Call of Duty* gemeinsam? Sie alle haben historische Bezüge, die sie aber im Spielverlauf meist zugunsten von Gameplay und Story mehr oder weniger zurechtbiegen. In unserem Special sprechen wir mit den Entwicklern von Spielen mit historischem Hintergrund und erfahren von den Tücken der Geschichte.


DIE GESCHICHTEN ERZÄHLER

PETER GORNSTEIN (RYSE)

VERGESSENE WELTEN

TIPPS Seite 126

DIE SIMS 4

Beim neuesten Teil von Maxis' Lebenssimulation gibt es gewohnt viel zu entdecken. Mit unseren Tipps zur Charaktererstellung, zu passenden Jobs, den vielschichtigen Emotionen, der ersten Wohnung oder den versteckten Orten in der Nachbarschaft holt ihr alles aus *Die Sims 4* heraus. Und wem das trotzdem mit lauteren Mitteln nicht ganz gelingt, der sollte sich unsere Cheats für die Pixelmännchen anschauen.



THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM Seite 116

ENDERAL

Mod-Projekte sorgen dafür, dass Lieblingsspiele uns auch lange nach Release noch Freude bereiten. Die Königsklasse besteht jedoch darin, ein bestehendes Spiel gleich komplett umzubauen. *Enderal* ist eine solche Total Conversion für Bethesdas *Skyrim*. Mod-Team SureAI hat uns eine aktuelle Demo-Version sowie den Prolog ihres gigantischen Projektes ausgiebig spielen lassen. Unsere Eindrücke schildern wir im Special zu *Enderal*.



SKYRIM-SPECIAL

Enderal: Die Trümmer der Ordnung

Von: Stefan Weiß

12.897 Arbeitsstunden stecken bislang in einem Mod-Projekt der Superlative, das uns begeistert.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Dungeon-Erkundung vom Feinsten: Die von uns gespielte Alpha-Demo der *Skyrim*-Total-Conversion *Enderal* besitzt eine tolle und dichte Atmosphäre.

D*ragon Age*, *The Elder Scrolls*, *The Witcher* und Co. sind allesamt bekannte Marken für Rollenspieler. Doch Genre-Perlen können auch völlig abseits riesiger Budgets und durchgeplanter PR- sowie Marketingkampagnen entstehen, jedenfalls wenn es um *Enderal* geht. Glaubt ihr nicht? Solltet ihr aber, denn wir konnten uns in einer spielbaren Demo-Version von der überaus professionellen Qualität des Spiels überzeugen.

WAS IST *ENDERAL* ÜBERHAUPT?

Enderal ist ein ambitioniertes, im Jahr 2012 gestartetes Projekt des deutschen Mod-Teams SureAI und eine sogenannte Total Conversion zu *The Elder Scrolls 5: Skyrim*. Sprich, das Team nutzt die Engine und die Tools des Bethesda-Spiels, definiert die Inhalte aber neu. Im Falle von *Enderal* resultiert das in einer komplett neuen Spielwelt, einem eigenen Rollenspiel- und Level-System sowie einer gänzlich von *The Elder Scrolls* unabhängigen Story.

Die Entwickler von SureAI können für ihr aktuelles Projekt schon auf eine Menge Erfahrung zurückgreifen, denn auch für den *Skyrim*-Vorgänger *Oblivion* stampften die Modder ein eigenständiges Rollenspielprojekt namens *Nehrim* aus dem Boden, das sie im Juni 2010 veröffentlichten. *Nehrim* schlug bei den *Oblivion*-Fans ein wie eine Bombe, bot es doch zig Stunden gute Rollenspielkost, gewürzt mit aufgewerteter Grafik zum Hauptspiel und gespickt mit eigenen Quest-Ideen der Modder, die sich abseits typischer Fantasy-Klischees bewegten. Der Erfolg blieb nicht aus – im September 2013 knackte die *Nehrim*-Mod die Grenze von einer Million Downloads.





▲ Im Laufe des spielbaren Prologs zum Rollenspiel erschafft ihr euch Schritt für Schritt euren Charakter. Zur Wahl stehen vier unterschiedliche Völker mit eigenen Merkmalen.

◀ Die Gesichtszüge der *Enderal*-Charaktere fallen feiner aus als im originalen *Skyrim* und wirken dadurch realistischer. Ob man in *Enderal* nach Release auch zusätzliche Mods für Gesichter, Frisuren und Ähnliches benutzen kann?

WAS BIETET DIE SPIELWELT?

Enderal spielt thematisch im gleichen Universum wie sein Vorgänger *Nehrim*, erzählt aber eine völlig neue Geschichte, sodass Vorkenntnisse nicht zwingend nötig sind. Laut Aussage von SureAI werden *Nehrim*-Fans aber auch einige bekannte Charaktere antreffen sowie Hinweise und Anspielungen auf die Ereignisse des Vorgängers entdecken. *Enderal* und *Nehrim* sind zwei Kontinente in einer Fantasy-Welt namens Vyn. Das Mod-Team hat dabei einen eigenen, tiefgründigen und mystischen Rollenspielhintergrund erschaffen, der sich mit dem eines *The Elder Scrolls* durchaus messen kann. Vieles davon lässt sich in *Enderal* in zahlreich vorhandenen Büchern nachlesen, ein Feature, das auch bei *The Elder Scrolls*-Spielen zur Atmosphäre beiträgt.

Die Größe des Spielkontinents umfasst beim aktuellen Stand des Projekts eine Landmasse von etwa 35 bis 40 km² und entspricht damit der Größenordnung von *Skyrim*. Für Abwechslung sorgen unterschied-


Wie in *Skyrim* stehen euch in *Enderal* Reittiere zur Verfügung. Sehr gespannt sind wir auf die Umsetzung des geplanten Schnellreisesystems mit Flugtieren.

liche Klimazonen, durch die euch die mit 25 Spielstunden geplante Hauptquestreihe und zusätzlich zig Nebenaufträge führen. Ihr bereist eisige Schneegebiete, erforscht dichte Dschungel, malerische Küstengebiete, trockene Wüsten und malerische Strände. In der von uns gespielten Version fiel uns angesichts der liebevollen Gestaltung mehrfach die Kinnlade runter.

Enderal bietet an vielen Stellen deutlich höher aufgelöste Texturen als *Skyrim*. Außerdem erzeugen unzählige Detail-Objekte und die von Hand erstellten Gebiete ein absolut harmonisches und natürliches Umgebungsgefühl. Verstärkt wird dies durch stimmiges Licht-und-Schatten-Spiel, was besonders in den zahlreich vorhandenen Ruinen und Dungeons für eine dichte Atmosphäre sorgt.

QUESTEN IN *ENDERAL*

Eine der Stärken des Rollenspiels sind die Quests, die sich meist wohltuend vom Einheitsbrei hochgelobter AAA-Titel abheben. Dabei versteht es SureAI sogar, bekannte Klischees aufzugreifen und mit Witz zu verfeinern. Das war schon in *Nehrim* famos – als Beispiel sei der typische „Rattenauftrag" in Fantasy-RPGs genannt. In *Nehrim* genügte es jedoch nicht, wie sonst üblich, die Nager einfach umzuhauen. Nein, vielmehr musste man die vorhandenen Rattenschlupflöcher dauerhaft mit Steinen verstopfen, da sonst stets neue Viecher nachkamen.

Für *Enderal* hat sich das Mod-Team aber noch deutlich mehr vorgenommen. Ohne zu viel von der Hauptgeschichte verraten zu wollen, wird es in SureAIs Rollenspiel recht düster und geheimnisvoll zugehen. Abseits der typischen Gut-Böse-Schwarz-Weiß-Malerei bewegt sich euer Hauptcharakter oft in Grauzonen und sieht sich dabei vor schwere Entscheidungen gestellt. Das erfahren wir beispielhaft in der Questreihe aus der Demo-Version.

Allem Übel im Land Enderal liegt eine seltsame Krankheit zugrunde, die im Volksmund der „Rote Wahnsinn" genannt wird. Die Folge: Friedliche Menschen beginnen, scheinbar zusammenhangslose, brutale Akte der Gewalt zu begehen. Das schließt sogar Gräueltaten wie etwa Kindermorde ein. Selbst der eigene Charakter ist kein strahlender Held, sondern besitzt allem Anschein nach eine eigene, zum Teil dunkle Vergangenheit. Zumindest erleben wir das in Traum- und Erinnerungsabschnitten – sowohl in eigenen als auch in denen anderer Charaktere oder Verstorbener.

DISZIPLINIERT: DAS RPG-SYSTEM

***Enderal* setzt auf ein eher klassisches Erfahrungspunktesystem. Beim Stufenaufstieg erhaltet ihr sogenannte Erinnerungspunkte, die ihr in Skilltrees investiert.**



Es steht euch völlig frei, in welche Klassenbäume ihr eure Punkte investiert. Da es nicht möglich sein wird, die Eier legende Wollmilchsau zu entwickeln, die am Ende alles perfekt beherrscht, ist es ratsam, sich die insgesamt neun Talendisziplinen genau anzuschauen, was von Beginn an möglich ist. So ist die Charakterentwicklung gut planbar, da die Disziplinen auch voneinander profitieren können und teilweise mehrstufig aufgebaut sind. Die Qyranische Kampfhaltung etwa lässt euch in drei Stufen die Angriffsgeschwindigkeit erhöhen, steigert das Können mit Einhandwaf-



fen, senkt aber eure Resistenzen. Das Talent Wirbelklingen der Klingentanzdisziplin steigert die Angriffsgeschwindigkeit mit zwei Einhandwaffen weiter. Die Magierdisziplinen sind unterteilt in Elementarismus (etwa Feuer, Eis, Blitz), Thaumaturgie (Mental- und Lichtmagie) und Sinistra (Schatten- und Psionikmagie). Anstelle der aus *Skyrim* bekannten Drachenrufe setzt ihr in *Enderal* bestimmte Disziplintalente ein, um damit temporäre Boni zu generieren. Das Kriegertalent Stahlgewitter etwa erhöht für kurze Zeit den Waffenschaden. Für die Schurkenklasse gibt es die Disziplinen Spionage, Vagabund und Gauner. Das Spionagetalent zum Beispiel erhöht die

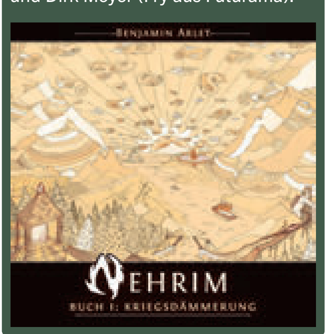


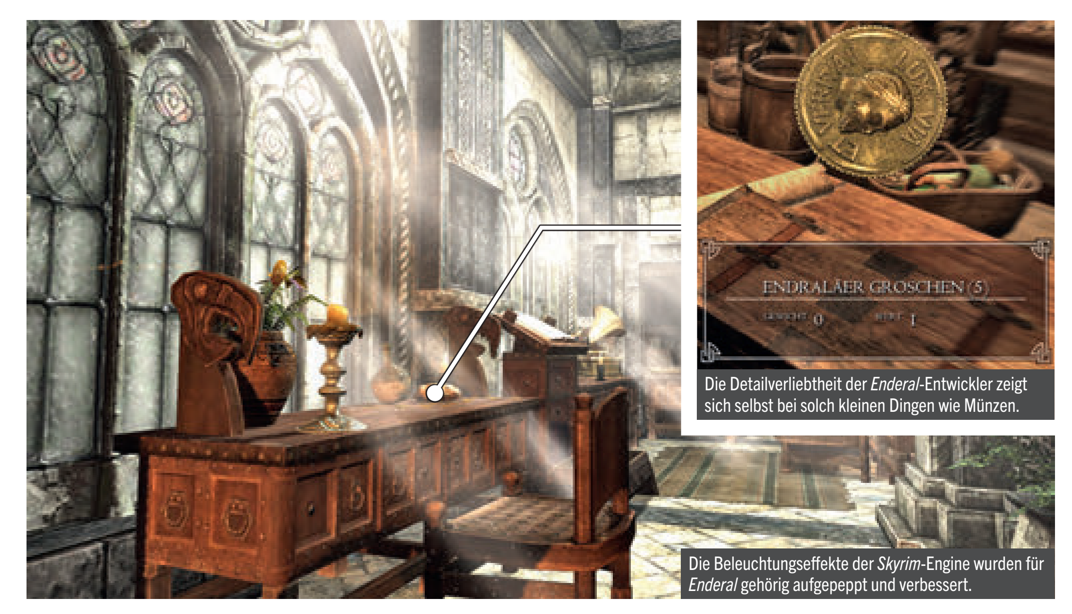
Erfolgschance von Einschmeicheln und Drohen in den Dialogen (ja, auch an solche Details hat SureAI gedacht). Gift- und Tränkemischer fühlen sich beim Vagabunden sehr wohl, dessen Disziplintalente passende Verbesserungen bieten. Schlossknacker, Taschendiebe und Bogenfanatiker werden beim Weg des Gauners fündig. Schon jetzt wirkt das Rollenspielsystem in *Enderal* durchdacht und motivierend, wir sind gespannt, wie gut es am Ende ausbalanciert ist.

AUF DIE OHREN

Zum *Enderal*-Vorgänger *Nehrim* existiert ein toll erzähltes Hörspiel.

Wer sich von den ausnehmend guten *Nehrim*-Sprecherleistungen überzeugen möchte, die ihr auch in *Enderal* zu hören bekommt, bitte sehr. Das knapp einstündige Hörspiel Kriegsdämmerung wurde von SureAI per Crowdfunding finanziert und ist zum Beispiel auf amazon.de für knapp 7 Euro zum Download erhältlich. Auf der Webseite zum Hörspiel findet ihr eine fünfminütige und kostenlose Hörprobe: www.nehrim-hoerspiel.de. Zu den bekanntesten Synchronsprechern zählen Claudia Urbschat-Mingues (Angelina Jolie), Thomas Petruo (Gary Oldman) und Dirk Meyer (Fry aus Futurama).





Die Detailverliebtheit der *Enderal*-Entwickler zeigt sich selbst bei solch kleinen Dingen wie Münzen.

Die Beleuchtungseffekte der *Skyrim*-Engine wurden für *Enderal* gehörig aufgepeppt und verbessert.

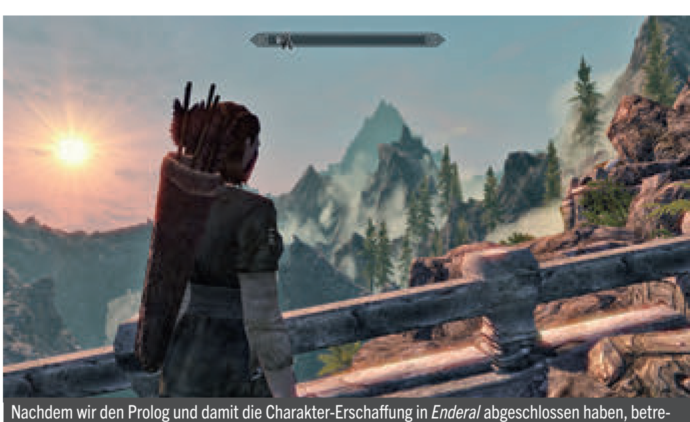
In der Demo begeben wir uns auf eine Questreihe, bei der es zunächst um angeblich verfluchte, magische schwarze Steine geht. Wir starten dabei in der malerisch gestalteten Hauptstadt Ark, die vor liebevoll gestalteten Details nur so strotzt. Schon in den ersten Dialogen mit den Story-NPCs fällt uns die gelungene Vertonung auf. SureAI kann wie schon in *Nehrim* auf professionelle und Laien-Sprecher zurückgreifen, die ihr Handwerk verstehen und die gut geschriebenen Dialoge mit Leben füllen.

Um an die gewünschten Informationen über den Verbleib der Steine zu gelangen, müssen wir einen Einbruch begehen und anschließend sogar erpresserisch vorgehen – alles andere als das typische „Guter Held"-Getue. Unser Weg führt uns nach Silberhain, ein verträumtes Dorf in einer Wüsten-Dschungel-Landschaft. Während wir uns aufmerksam in der schönen Umgebung umschauen, entdecken wir in der aus *Skyrim* bekannten Kompassleiste am oberen Bildschirmrand interessante Location-Objekte. Wir beschließen, einen Abstecher in einen nahe gelegenen Dungeon zu machen. Hier erleben wir den nächsten Staun-Effekt – *Enderal* nutzt Licht und Schatten deutlich besser als *Skyrim*. So könnt ihr zum Beispiel Fackeln gezielt löschen. In der Dunkelheit entdecken euch Gegner dann schlechter. Wir fühlen uns hier schon fast wie im Schleichabenteuer *Thief*. Erst recht, da unser Charakter über das Talent „Feuerpfeil" verfügt. Die explosiven Geschosspfeile könnten glatt aus Garretts Waffenarsenal stammen. Mehr zum Talentsystem findet ihr im Kasten auf Seite 117.

Im fertigen Spiel wird es haufenweise willkommene Ablenkung durch Erkundung solcher Orte und Nebenquests geben. Insgesamt über 100 Stunden Spielzeit rechnet SureAI für *Enderal* ein, wenn man die Spielwelt intensiv bereist. Apropos, neben Reittieren plant das Mod-Team auch ein Schnellreise-System, bei dem ihr von bestimmten Reisepunkten aus ein Flugtier besteigt, um zu einem verfügbaren anderen Reisepunkt zu fliegen. Bislang geschieht das per Ladebildschirm. Falls die Entwickler es jedoch zeitlich schaffen, werdet ihr sogar den Flug in Echtzeit absolvieren können und Enderal aus der Vogelperspektive genießen.

DER ERSTE EINDRUCK STIMMT

Unser Ausflug in die Demo-Version und in den Prolog von *Enderal* war schon mehr als vielversprechend. Das Team von SureAI ist auf dem besten Weg, ein erheblich besseres Rollenspielerlebnis zu erschaffen, als es Bethesda mit *Skyrim* fertigbrachte. Als Beispiel sei der recht ungewöhnliche Questverlauf in Silberhain genannt. Dort freunden wir uns mit einem kleinen Jungen namens Rynéus an. Der unehelich gezeugte Knabe wurde als grässlich verunstaltete Missgeburt weggegeben, fand in Silberhain jedoch Zieheltern und erfuhr sogar Heilung. Unsere Suche nach den schwarzen Steinen führt uns zu Rynéus, doch der möchte, dass wir mit ihm spielen und ihm drei Wünsche erfüllen. So absolvieren wir ein nett gemachtes „Tontaubenschießen": Mit Pfeil und Bogen bewaffnet, sollen wir eine magische, herumfliegende Kugel treffen. Danach sammeln



Nachdem wir den Prolog und damit die Charakter-Erschaffung in *Enderal* abgeschlossen haben, betreten wir erstmals die offene Spielwelt. Der Ausblick ist gigantisch und wunderschön inszeniert.

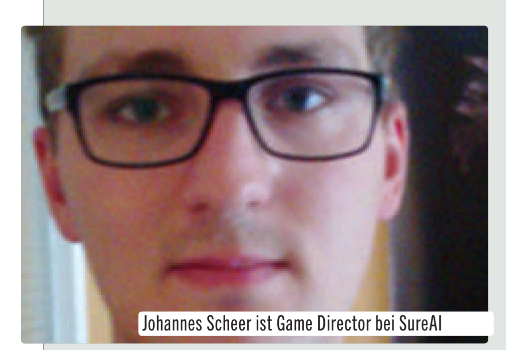


Auf unseren ersten Ausflügen wollen uns hauptsächlich Straßenräuber und Wolfsgetier an die noch schwächliche Abenteurerwäsche. Gut, dass wir über einen wirksamen Feuerzauber verfügen.

„Ungewöhnliche Quests sind Enderals Stärke."

PC Games: Wie finanziert ihr eigentlich euer Projekt?
Scheer: „Wir setzen das Projekt größtenteils durch freiwillige Arbeit um, sind aber keine Amateure. Viele von uns arbeiten auch in der Games-Branche. Kosten entstehen uns für den Zugang zu Soundbibliotheken oder dergleichen. Dies finanzieren wir aus privatem Vermögen oder durch Spenden der Spieler, für die wir auf der Website einen Button eingerichtet haben."

PC Games: Wie viele Leute sind derzeit an der Entwicklung von *Enderal* beteiligt?
Scheer: „Im Moment sind wir 13 Leute, die man als Kernteam bezeichnen kann. Dazu kommen externe Talente, die ihre Arbeit miteinfließen lassen, wie etwa Sprecher oder Lektoren."


Johannes Scheer ist Game Director bei SureAI

PC Games: War denn Kickstarter bei euch im Team mal im Gespräch, um Crowdfunding für die Entwicklung von *Enderal* zu nutzen?
Scheer: „Bei *Enderal* war das nicht nötig und wäre rechtlich wegen der Abhängigkeit von *Skyrim* auch eine Grauzone gewesen. Für unsere zukünftigen Projekte, die eigenständige Spiele sein werden, ist das aber eines der Modelle, die wir für die Finanzierung planen."

PC Games: Wie sieht euer Zeitplan für *Enderal* aus?
Scheer: „Wenn alles gut läuft, sind wir im ersten Halbjahr 2015 fertig. Aber unter Vorbehalt – natürlich muss man immer Störfaktoren einkalkulieren – und die sind bei uns enorm, da wir fast alles auf freiwilliger Basis machen. Es passiert öfter, dass Teammitglieder aufgrund einer Lebensumstellung ausscheiden, und sie können oft nicht gleich ersetzt werden. Wir möchten in dem Fall kein unfertiges Projekt veröffentlichen und würden dann den Release lieber verschieben."

PC Games: In *Nehrim* habt ihr ja auch die Engine im Spiel optimiert (weniger Abstürze, deutlich bessere Ladezeiten als Beispiel). Wie sieht es damit in *Enderal* aus?
Scheer: „Wir haben einige Hacks eingebaut, die den nutzbaren Speicher erhöhen, was *Enderal* stabiler macht. Solche Verbesserungen gibt es schon von verschiedenen Moddern, wir haben aber unsere eigene Lösung eingebaut, die dasselbe bewirkt."

PC Games: Wie kommt die Zusammenarbeit mit den professionellen Sprechern zustande? Entstehen euch da keine Kosten?
Scheer: „Nein, die Sprecher machen das ehrenamtlich, was wir sehr, sehr zu schätzen wissen. Sie profitieren dabei auch von dem Ruf des Projekts, eine gute Vertonung zu besitzen – manche Sprecher stecken in ihrer Ausbildung und benötigen Referenzen, und so können beide Parteien profitieren."

PC Games: Wie viel Zeit nehmt ihr euch für das Bugfixing des Spiels?
Scheer: „Bugfixing macht immer die Hälfte der Entwicklungszeit aus. Seit dem ersten Tag müssen wir Fehler beseitigen. Wir haben einige Tester, die uns in der QA-Arbeit entlasten. Bald werden wir Testphasen mit größeren Testgruppen starten."

PC Games: Wie schätzt ihr den Spielumfang im Vergleich zu *Nehrim* ein?
Scheer: „Der ist ungefähr derselbe! Wenn es gut läuft, wird es in *Enderal* auch schon zu Release mehr Nebenquests geben als in *Nehrim* und es wird dementsprechend mehr Beschäftigung bieten."

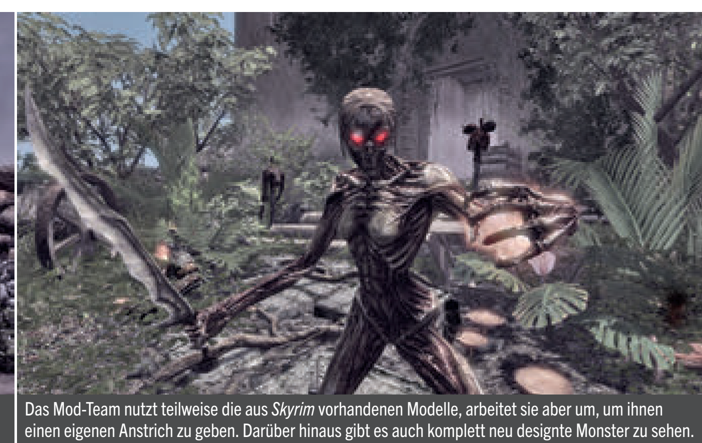
PC Games: *Nehrim* hatte ja reichlich ungewöhnliche Quests, die nicht nach 08/15-Muster gestrickt waren – was dürfen die Spieler diesbezüglich in *Enderal* erwarten?
Scheer: „Natürlich reichlich ungewöhnliche Quests! Das ist eine der Stärken des Projekts. Oft liest man in Design-Literatur, Storys von Spielen sollten mindestens 80 % stereotype Inhalte enthalten. Angeblich bevorzugen Spieler diese Storys, weil Stereotypen ein Gefühl von „Identifikation" erzeugen. Wir teilen diese Ansicht nicht, da wir glauben, dass Spieler in dieser Hinsicht oft unterschätzt werden."

PC Games: Wie gestaltet sich das Crafting in *Enderal* im Vergleich zu *Skyrim*?
Scheer: „Ihr benötigt Baupläne, um Gegenstände herzustellen. Diese kann man finden oder kaufen. So kann die Belohnung für eine Quest auch mal ein Bauplan für ein einzigartiges Schwert sein, das man nur über diesen Weg bekommt."

PC Games: Welche grafischen Verbesserungen enthält *Enderal* im Vergleich mit *Skyrim*?
Scheer: „Wir können die Fähigkeiten der Engine auf dem PC ausspielen, sodass unsere Texturen viel höher aufgelöst und die Levels detaillierter sind. Darüber hinaus haben wir einige Zeit in eine stimmungsvolle Beleuchtung gesteckt."

wir besonders kleine Schmetterlinge für Rynéus, der uns sogar mit einem extra dafür geschaffenen Sinnesschärfe-Zauber ausstattet. Gar schmunzeln mussten wir bei der Aufgabe, das von Hund Thorus geklaute Stofftier, das Rynéus gehört, zu beschaffen. Bei einer wilden Hetzjagd durch die Gassen des Dorfs gilt es, den flinken Vierbeiner nicht entwischen zu lassen. Wer jetzt denkt: „Was für ein albernes Kinderspiel ist das denn", kann unbesorgt sein. Rund um Silberhain stießen wir auf knackige Dungeons und Ruinen, gefüllt mit Monstern, gegen die wir Schwert, Pfeil und Magie einsetzen mussten, dass es eine wahre Freude war. Der erste Spieleindruck von *Enderal* bestärkt unsere Hoffnung, dass uns mit der Fertigstellung von *Enderal* ein tolles Rollenspiel erwartet, das euch keinen Cent kostet. Voraussetzung ist lediglich, dass ihr eine frisch installierte und ungemoddete *Skyrim*-Version besitzt – aber welcher Rollenspieler hat die nicht? ❑


Neben farbenfrohen und einladenden Stätten erleben wir auch Düsternis und bedrohliche Stimmung. Hier ist unsere Aufgabe, herauszufinden, was es mit dem verwüsteten Dörfchen Silberhain auf sich hat.


Das Mod-Team nutzt teilweise die aus *Skyrim* vorhandenen Modelle, arbeitet sie aber um, um ihnen einen eigenen Anstrich zu geben. Darüber hinaus gibt es auch komplett neu designte Monster zu sehen.





DIE GESCHICHTENERZÄHLER

In unserem Special sprechen wir mit den Entwicklern von Spielen mit historischem Hintergrund und erfahren von den Tücken der Historie.

Maxime Durand, seines Zeichens Production Coordinator und zuständig für die historischen Nachforschungen zur *Assassin's Creed*-Reihe, ist ein wahrer Geschichts-Fan. „Als Jugendlicher mochte ich vor allem die Spiele von Cryo, wie beispielsweise *Versailles 1685*, weil sie in allen Belangen eine unglaublich intensive Atmosphäre boten und es einem ermöglichten, Teil der fiktiven Handlung zu sein," eröffnet er unser Gespräch. „In Videospielen mit historischen Bezügen kann man die verschiedenen Perspektiven der Menschheitsgeschichte wahrnehmen und lernt zu verstehen, dass jede Epoche mit ihren verschiedenen Persönlichkeiten und Mentalitäten sehr komplex ist. In *Assassin's Creed Unity* wird sich alles um die Story von unserem neuen Hauptcharakter Arno drehen.
Im Mittelpunkt stehen hierbei seine Beziehung mit Elise und sein Streben nach Erlösung. Dieses wird durch seinen Weg vom Novizen zum Meister-Assassinen versinnbildlicht. Serientypisch werden wir dabei auf viele verschiedene historische Figuren, Schauplätze und Ereignisse treffen. *Unity* geht sehr respektvoll mit den historischen Fakten und damaligen Intentionen um und fügt diese in unseren eigenen Erzählstrang ein."

Die *Assassin's Creed*-Serie ist berühmt-berüchtigt dafür, dass sie gerne historische Ereignisse nimmt und diese so verbiegt, dass sie in ihre Story passen. Dies wird vor allem bei den oft kritisierten Szenen in der heutigen Zeit deutlich, die zwischen den Abschnitten im historischen Setting, wie dem dritten Kreuzzug oder dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, eingestreut werden.

Fehlerquellen und Balance

Eins steht fest: Die richtige Balance zwischen Geschichtstreue und erzählerischer Freiheit zu finden, ist keine besonders beneidenswerte Aufgabe. Hier gibt es so viel Fehlerpotenzial, beispielsweise faktische Ungenauigkeiten, Mangel an Sensibilität oder schlichtweg Ignoranz, dass sich nur ein großes und gut aufeinander eingestimmtes Team an diese Aufgabe wagen sollte, wenn sie erfolgreich bewältigt werden soll. Einige Teams sind mit den langwierigen Nachforschungen sogar so überfordert, dass sie schlussendlich alles so abändern, wie sie

> „In Videospielen mit historischen Bezügen kann man die verschiedenen Perspektiven der Menschheitsgeschichte wahrnehmen."
>
> Maxime Durand


Die *Medal of Honor*-Reihe von Electronic Arts legte lange Zeit großen Wert auf eine historisch möglichst akkurate Darstellung.

„Es ist eine der interessantesten Epochen unserer Geschichte und auch der Geschichte Europas, die leider außerhalb unseres Landes nicht sehr bekannt ist. Die Jahre hinter dem Eisernen Vorhang verhinderten es leider, dass jemand diese Geschichte in die Welt hinaustragen konnte. Ich habe immer davon geträumt, diese Geschichte in all ihrem Glanz wieder aufleben zu lassen. Quasi eine virtuelle Zeitmaschine zu konstruieren, die es jedem ermöglicht, in dieses vergangene Zeitalter einzutauchen.

Man kann hier nicht einfach schreiben, was einem in den Sinn kommt, sondern man muss vor und während des Schreibprozesses viele Nachforschungen anstellen. Alles, was man über die heutige Welt weiß oder sich für eine Fantasie-Welt ausdenken könnte, ist vollkommen hinfällig.

Natürlich ist alles davon abhängig, wie tief man in die Materie eindringen möchte. Vielen Filmemachern sind Details absolut egal, wir hingegen möchten etwas erschaffen, das die Vergangenheit akkurat und lebendig zurückbringt und den damaligen Zeitgeist einfängt."

es brauchen, und die tatsächliche Geschichte außen vor lassen.

Daniel Vávra allerdings ist kein Freund von faulen erzählerischen Kompromissen. „Ich möchte keinen klischeehaften Mist über das dunkle Zeitalter mit schmutzigen, gewalttätigen Menschen und Rittern, die nicht richtig in ihrer Rüstung laufen können, erschaffen. Diese Epoche war sehr anders, als das, was wir in den meisten Filmen über sie zu sehen kriegen." Er bezieht sich hierbei natürlich auf das Mittelalter, genauer gesagt auf das frühe 15. Jahrhundert, denn Vávra arbeitet gerade mit seinem Studio Warhorse in der Tschechischen Republik an *Kingdom Come: Deliverance*. Das durch Crowdfunding finanzierte Projekt soll die Ära so realistisch wie möglich darstellen und auf stereotype Vorstellungen gänzlich verzichten.

„Virtuelle Zeitmaschine"

Mit sogar zwei angekündigten *Assassin's Creed*-Spielen (*Unity* und *Rogue*), die beide noch dieses Jahr erscheinen sollen, liegt der Schluss nahe, dass Videospiele mit historischem Bezug mehr im Trend liegen, als jemals zuvor. Die Vision von Vávra und Warhose, eine schnörkellose historische Story zu erzählen, scheint allerdings eher die Ausnahme zu sein.

Expertenrat

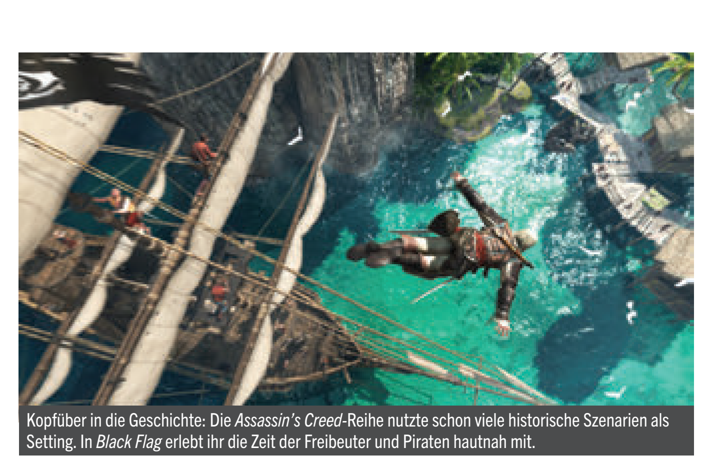
Spiele mit historischem Setting sind allerdings kein erst jüngst aufkommender Trend. Schon seit den Anfängen der Spiele-Entwicklung ziehen Designer ihre Inspiration aus unserer Weltgeschichte. Ob die Flugkampf-Simulation *Spitfire Ace* aus den frühen Achtzigern, der Klassiker *Sid Meier's Pirates* später im Jahrzehnt oder auch moderne Spieleserien wie *Dynasty Warriors*, *Assassin's Creed* oder die im Zweiten Weltkrieg spielenden *Call of Duty*-Teile: Überall sind historische Bezüge klar erkennbar.

Für die nötigen Nachforschungen sind aber nicht immer allein die Entwickler-Teams zuständig, oftmals holen sie sich auch Hilfe von außerhalb. Dan Ward, der Autor des Buches *A Tomb Called Iwo Jiwa*, war beispielsweise während der Entwicklung von *Medal of Honor: Rising Sun* in beratender Funktion für EA tätig.

„Als ich einmal das Planes of Fame Flugzeugmuseum in Chino besuchte, fielen mir zwei Männer auf, die Aufnahmen von einem dort ausgestellten Typ-52-Zero-Sakae-Motor machten", erzählt uns Ward. „Wie sich herausstellte, waren die beiden von Electronic Arts und suchten jemanden, der sie bei japanischen Militärmaschinen beraten konnte. Kurze Zeit später war ich Teil des Teams. Die Jungs von EA arbeiteten hingebungsvoll daran, dass das Spiel gleichzeitig so spaßig und realistisch werden sollte, wie es Technik, Budget und Zeit zuließen. Ich war außerdem schwer beeindruckt davon, wie respektvoll sich das Team sowohl den Alliierten als auch den Achsenmächten gegenüber verhielt. Wenn es einmal Fragen gab, hielt sich das Team strikt an die Antworten der angestellten historischen Berater, um das Spiel so akkurat und realitätsnah wie möglich umzusetzen."

Maxime Durand bemüht sich, uns zu erklären, wie die Planung für die *Assassin's Creed*-Spiele funktioniert: „Die historischen Nachforschungen richten sich nach dem erzählerischen Weg, den wir mit unserer Serie einschlagen. Wir forschen und recherchieren zur selben Zeit, in der sich für ein Setting entschieden wird und eine Thematik aus unserer Konzeptionsphase entsteht. Unser Haupt-Team liest üblicherweise eine Menge über diese Zeit oder bekommt manchmal auch


Cryteks *Ryse: Son of Rome* erzählt die Geschichte vom fiktiven General Marius, der gegen eine Invasion der Barbaren ankämpft.


Kopfüber in die Geschichte: Die *Assassin's Creed*-Reihe nutzte schon viele historische Szenarien als Setting. In *Black Flag* erlebt ihr die Zeit der Freibeuter und Piraten hautnah mit.



INTERVIEW MIT PETER GORNSTEIN (RYSE)



PC Games: Wie wichtig war es euch vor der Entwicklung, dass ihr die historischen Hintergründe eures Settings auch versteht?

Peter Gornstein: „Ich sag es mal so, es war mit Sicherheit ein großes Anliegen von uns, die geschichtliche Epoche richtig zu verstehen und die Atmosphäre einzufangen. Allerdings war es uns nicht so wichtig – wie man auch sehen kann –, dass unser Spiel auch historisch akkurat ist. Es lag uns mehr daran, dass es vor dem geschichtlichen Hintergrund glaubwürdig wirkt. Alles im Spiel steht in Bezug zur tatsächlichen Historie, wir haben aber alles bunt durcheinander gemixt und uns auf unsere eigene Geschichte über Marius konzentriert."

PC Games: **Inwiefern habt ihr euch auf die Erkenntnisse von Experten gestützt?**

Peter Gornstein: „Wir hatten im Entwicklungsprozess die Hilfe von einigen Experten und Beratern, mit denen wir sehr eng zusammengearbeitet haben. Wir haben beispielsweise mehrere Schwertkampf- und Gladiatoren-Experten in beratender Funktion an Bord gehabt. Diese Jungs verdienen tatsächlich ihren Lebensunterhalt damit, anderen Menschen den Lebensstil von Gladiatoren beizubringen. Sie zeigten uns verschiedene Kampfstile mit Schwert und Schild sowie Kampfformationen. Außerdem waren wir öfters in Rom. Die italienische Regierung erlaubte uns sogar, an Orten zu recherchieren, wo die Öffentlichkeit normalerweise nicht hin darf. Dort erfuhren wir einige verstörende Fakten über die Kämpfer der damaligen Zeit." [lacht]

PC Games: **Was ist deiner Meinung nach wichtiger bei der Entwicklung eines Historien-Spiels: eine akkurate Darstellung oder Kreativität?**

Peter Gornstein: „Ich denke, Kreativität ist das absolut Wichtigste. Wir wollen gar nicht erst so tun, als ob *Ryse* eine Geschichtsstunde wäre. Wir hätten die historische Genauigkeit gerne noch weiter gepusht, aber wir wollten auch nicht unsere eigenen Ideen aufgeben, die *Ryse* einzigartig machen und von anderen Spielen mit diesem Setting abheben sollten. Die akkurate Umsetzung des historischen Hintergrunds war für uns immer nur so lange wichtig, wie sie auch dem Spaß diente. Sobald sie unseren Ideen in die Quere kam, haben wir uns von ihr entfernt. Das Wichtigste war für uns immer nur, dass der Spieler eine gute Spielerfahrung geboten bekommt, die sich von anderen Games mit diesem Setting unterscheidet. Realismus ist natürlich ein Weg, den man einschlagen kann, aber wir waren der Meinung, dass der Markt mit diesen Spielen schon überflutet war. Wir wollten *Ryse* als einzigartige, neue Marke etablieren, die sich von der Konkurrenz abhebt."

Die PC-Umsetzung von *Ryse: Son of Rome* erscheint am 10. Oktober.

---

die Chance, selbst die verschiedenen Schauplätze zu besuchen. Im Anschluss daran versuchen wir unsere Eindrücke zusammenzufassen und so zu erarbeiten, was diese Szenerie und diese Epoche so besonders macht.

So kamen wir auch darauf, dass unsere amerikanische Revolution in *Assassin's Creed 3* Seeschlachten und Grenzgebiete brauchte, oder dass die französische Revolution in *Unity* eher in einem städtischen Umfeld ablaufen wird. In dieser Zeit der Konzeption finden wir zumeist auch unseren Haupt-Bösewicht. Hierfür nehmen wir zumeist eine historische Figur, die zu dieser Zeit besonders auffällig war und somit in unsere eigene Zeitschiene hineinpasst."

Verpflichtet zur Authentizität?

Indem die Studios Experten von außerhalb einstellen, um an einem Spiel in beratender Funktion mitzuwirken, versuchen die Entwickler und Publisher natürlich auch, sich in Bezug auf Plausibilität und Authentizität den Rücken freizuhalten. Die Berater werden somit auch oftmals als Rechtfertigung missbraucht, um die eigenen Vorstellungen umzusetzen, die ein Entwicklerteam hat. Nun könnte man natürlich sagen, dass die Schreiber und Produzenten auch eine gewisse Pflicht gegenüber den dargestellten Epochen haben, selbst wenn sie sich mit ihrem Plot weit von den tatsächlichen Geschehnissen der jeweiligen Zeit entfernen. Dan Ward stimmt dieser Aussage zu. Allerdings nur unter Vorbehalt.

„Es wäre natürlich großartig, wenn die Entwickler von Videospielen mit Geschichtsbezug ihr Produkt möglichst akkurat umsetzen. Meiner Meinung nach sollte das in ihrem eigenen Interesse liegen. Allerdings sollte ein Spiel vor allem immer eines: Spaß machen. Eine möglichst realistische Umsetzung lässt sich damit einfach nicht immer vereinbaren."

Hier bringt Ward natürlich ein hervorragendes Argument. Was nützt die größtmögliche Authentizität, wenn das eigentliche Spiel keinen Spaß macht? Hier stimmt ihm auch Durand zu.

„Unsere Spiele sind in erster Linie ein Unterhaltungsprodukt. Auch wenn mir jetzt sicherlich einige Schüler widersprechen werden, finde ich, dass Geschichte ohnehin schon Spaß macht. Mit *Assassin's Creed* versuchen wir, Geschichte und Unterhaltung zu verbinden. Wir hoffen, dass die Spieler etwas lernen bei unseren Spielen, auch wenn das natürlich alles mit dem Töten von Templern einhergeht."

Seine Aussagen klingen vielleicht zunächst etwas selbstgerecht, enthalten aber auch viel Wahrheit. Die größte Schwierigkeit bei der Entwicklung eines Spiels, das sich auf unsere Geschichte beruft, ist es, eine vernünftige und funktionierende Balance zwischen einer authentischen Umsetzung und einem unterhaltsamen Spielerlebnis zu erzeugen. Selbstverständlich ist für viele Menschen Geschichte generell ein spannendes Thema, aber einige Geschehnisse müssen so angepasst werden, dass sie dem Spieler auch Spaß machen. Um dies zu gewährleisten ist eine enge Zusammenarbeit zwischen den Story-Schreibern und den Entwicklern allerhöchste Pflicht.



„Ich möchte keinen klischeehaften Mist über das dunkle Zeitalter erschaffen. Die Epoche war anders, als sie meistens dargestellt wird."

Daniel Vávra

VERGESSENE WELTEN

Der Vietnamkrieg ist immer noch als tiefes Trauma in der amerikanischen Volksseele verankert, was vielleicht auch erklären könnte, dass es bis auf wenige Ausnahmen kaum Videospiele gibt, die diesen Krieg thematisieren. Dabei gäbe es doch so viel Potenzial. Klar, es gab das auf Action fokussierte *Battlefield: Vietnam* oder den Abschnitt im ersten *Call of Duty: Black Ops*, wir würden uns aber ein tiefgehendes, dramatisches Spiel wünschen, welches in Richtung *Spec Ops: The Line* geht.





Die Russische Revolution böte ebenso einen tollen Schauplatz für ein Videospiel. Gerade jetzt, wo *Assassin's Creed Unity* vor der Tür steht, stellen wir uns unweigerlich die Frage, warum diese Epoche eigentlich noch gar nicht verwendet wurde. Alleine die politischen Machenschaften und Verstrickungen zu dieser Zeit würden genug Stoff für mehrere interessante Spiele hergeben. Aber wer weiß, vielleicht verschlägt es ja auch mal Ubisofts Meuchelmörder-Reihe nach Mütterchen Russland.



Das alte Ägypten ist ein sehr interessanter Schauplatz, wurde in Videospielen bisher aber sträflich vernachlässigt. Zwar rätselten sich auch schon Abenteurer wie Indiana Jones oder Lara Croft durch die alten Pharaonen-Gräber, die blühende Antike wurde als Setting aber kaum wahrgenommen. Gerade einmal die *Ankh*-Adventures und das Strategiespiel *Pharaoh* nahmen sich des Hintergrunds an. Dabei würde doch gerade das Verhältnis zum alten Rom einen hervorragenden Aufhänger für ein Spiel abgeben.

Geschichte durch Emotionen

Um einen Einblick in diese Arbeit zu bekommen, sprachen wir auch mit Hervé Masseron, dem Narrative Designer und Cutscene Director von Ubisofts hochgelobtem Adventure *Valiant Hearts*.

„Als wir mit dem Projekt anfingen, stellten wir schnell fest, dass der Erste Weltkrieg weit mehr in Vergessenheit geraten ist als der Zweite Weltkrieg", resümiert Masseron. „Was uns am meisten interessierte waren die damaligen Begebenheiten und der Verlauf des Krieges. Wir haben viele Briefe gelesen, die Soldaten ihren Familien geschrieben hatten, und wir erkannten sehr schnell, dass dies eine Geschichte über Menschen und ihre Schicksale war.

Wolfenstein: The New Order erzählt eine fiktive Geschichte: Dort haben die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen.

Diese Briefe waren der Startpunkt unserer Arbeit und wir versuchten, die Emotionen ins Spiel zu übertragen, die wir fühlten, als wir die Zeilen aus dieser Zeit zum ersten Mal gelesen hatten. *Valiant Hearts* ist in gewisser Weise ein Tribut an die Menschen, die diesen Krieg erleben und erleiden mussten. Außerdem bot uns das Spiel gleichzeitig die Möglichkeit, dieses dunkle Kapitel der Menschheit einem großen Publikum näher zu bringen und wieder in Erinnerung zu rufen.

Da wir unseren erzählerischen Fokus mehr auf die Figuren legten, statt den Krieg einfach nur nachzuerzählen, erhielten wir die Möglichkeit, unsere eigene Geschichte zu schreiben und diese passend in die ihr zugrunde liegende Historie einzugliedern. Deshalb entschieden wir uns auch dafür, den Spieler verschiedene Charaktere spielen zu lassen und ihn erleben zu lassen, wie sich die Schicksale der Figuren überschneiden. Statt nur Zahlen und Fakten aufzuzählen, erzählen wir eine Geschichte über Menschlichkeit."



Das Paris des 18. Jahrhunderts wird in *Assassin's Creed* sehr eindrucksvoll eingefangen. Dafür war viel Recherche notwendig.

Alternative Geschichte

Allerdings gibt es auch einige Entwickler, denen jeglicher Bezug zum Realismus oder zur Authentizität

vollkommen egal ist, die ihre Geschichtsbücher aus dem Fenster werfen und reale Begebenheiten mit – so würden zumindest einige Leute sagen – Nonsens ersetzen. Nonsens ist hier jedoch durchaus liebevoll gemeint, denn durch das Umschreiben und Abändern von echter Geschichte kommen oftmals auch richtig gute und unterhaltsame Storys zustande.

Erst kürzlich wurden wir Zeuge, wie *Wolfenstein: The New Order* die Darstellung des 20. Jahrhunderts vollkommen auf die Spitze trieb, kurzerhand den Ausgang des Zweiten Weltkriegs veränderte und seinen Protagonisten B. J. Blazkowicz im Schlussakt auf den Mond schickte. 2007 versetzte uns *BioShock* mit seinem abgeänderten 20. Jahrhundert sogar in die Unterwasserstadt Rapture, die von Andrew Ryan erschaffen wurde, um die Elite vom Rest der Menschheit abzuspalten. Die fiktive Stadt glänzte hierbei mit atemberaubender Architektur, einer einzigartigen Technologie und erzeugte eine außergewöhnliche Atmosphäre.

Für Entwickler ist es ein legitimes Stilmittel, sorgfältig ausgearbeitete, erdachte Welten, Charaktere oder Storys mit echter Geschichte zu vereinen. Auch Peter Gornstein, der Director of Cinematics bei Cryteks *Ryse: Son of Rome*, ist der Meinung, dass Spaß und Kreativität bei Spielen immer an oberster Stelle stehen sollten.

Das durch Kickstarter finanzierte *Kingdom Come: Deliverance* hat sich ganz groß Realismus auf die Fahnen geschrieben.

„Klar muss immer eine Balance zwischen Spaß und einer akkuraten Darstellung gefunden werden, aber wenn man ein Spiel wie *Ryse* macht, ist der Spaßfaktor immer wichtiger. Wir wollten schon eine gewisse Authentizität im Spiel haben, aber es sollte auch keine Dokumentation werden. Allerdings war eine historisch genaue Darstellung das Fundament, auf dem *Son of Rome* schlussendlich auch basiert.“

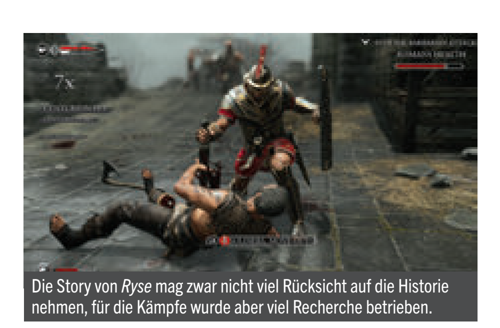
Ryse ist im alten Rom angesiedelt und greift dessen Geschichte auf, vermischt sie jedoch auch mit einigen Elementen des Übernatürlichen. Es ist ein sehr gutes Beispiel für das Werk eines Entwicklerteams, das zwar Wert auf eine akkurate Darstellung des Settings legt, sich aber dennoch dafür entschieden hat, vom Realismus abzuweichen und stattdessen eigene Ideen umzusetzen. Wenn ein Team diesen Weg einschlägt stellt sich immer die Frage: Ist Kreativität wirklich das Wichtigste oder sollte doch die historische Genauigkeit oberste Priorität sein?



Trotz des klaren Fokus auf eine historisch-akkurate Re-Animation des Mittelalters wird *Deliverance* die Geschichte etwas straffen.

Neue Historie

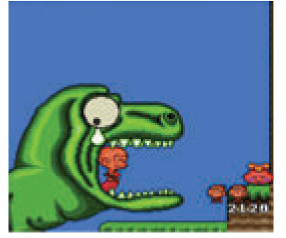
Daniel Vávra beantwortet diese Frage ohne Zögern: „Ich bin der Meinung, dass eine interessante Erzählung und historische Genauigkeit sehr gut miteinander funktionieren können. Das sind keine Gegensätze. Natürlich entscheiden wir uns manchmal eher dafür, unseren Fokus auf die dramatischen Situationen aus der jeweiligen Epoche zu legen, und straffen einen Ablauf etwas, um eine spannendere Geschichte erzählen zu können, aber ich teile nicht die Meinung vieler Drehbuchschreiber, dass die Story über allem anderen stehen sollte. Ridley Scotts *Königreich der Himmel* und *Robin Hood* sind perfekte Beispiele dafür. Die Filme erzählen weder eine gute Story, noch sind sie in irgendeiner Weise historisch akkurat. Hätte sich der Regisseur daran gehalten, was wirklich in dieser Zeit passierte, hätte er wahrscheinlich viel bessere Storys gehabt und hätte gleichzeitig die Historie korrekt dargestellt.“ Hier werden Vávra vermutlich viele Historien-Fans zustimmen.



Die Story von *Ryse* mag zwar nicht viel Rücksicht auf die Historie nehmen, für die Kämpfe wurde aber viel Recherche betrieben.

Interessanterweise macht es ganz den Anschein, dass viele Entwickler eher das Ziel haben,

SPIELE MIT ALTERNATIVER GESCHICHTE



Bonk's Adventure

Um den bösen King Drool aufzuhalten, verteilt der kleine Bonk gnadenlos Kopfnüsse an die Dinosaurier und bringt sie zum Aussterben. Für das Ende der Kreidezeit ist also Bonk verantwortlich.

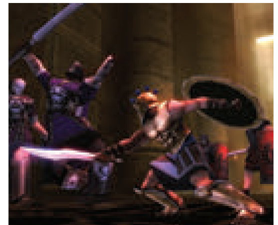
(66 Mio. v. Chr.)



Caveman Ugh-Lympics

Wie jeder weiß, wurde der Sport natürlich von den Neandertalern erfunden. Viele Disziplinen gab es damals aber noch nicht. Meistens warf man einfach Leute durch die Gegend.

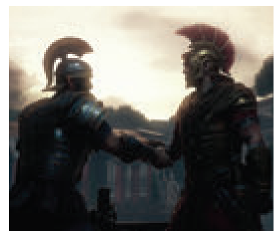
(200.000 v. Chr.)



Spartan: Total Warrior

Ein namenloser römischer Soldat legt sich bei dem Marsch auf Griechenland mit deren Göttern an und hat bald alle Hände voll zu tun. Seine Taten führen zum Selbstmord von Kaiser Tiberius.

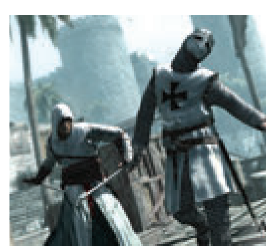
(37 n. Chr.)



Ryse: Son of Rome

Der römische General Marius Titus muss das römische Reich vor einfallenden Barbaren-Horden verteidigen, tötet schließlich deren Anführer Boudica und ist auch noch für den Tod von Kaiser Nero verantwortlich.

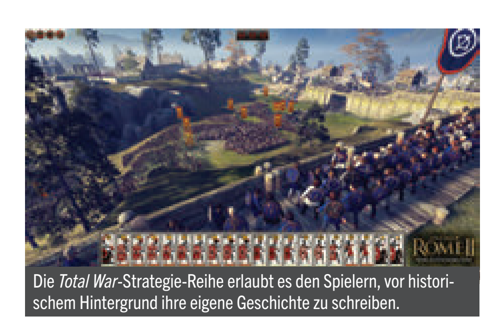
(68 n. Chr.)



Assassin's Creed

Ein Assassine aus dem heiligen Land deckt eine Verschwörung des Templerordens auf, welche die Menschheit mit einem sogenannten Edensplitter unterjochen will. Selbst sein Meister ist darin verwickelt.

(1191 n. Chr.)



Die *Total War*-Strategie-Reihe erlaubt es den Spielern, vor historischem Hintergrund ihre eigene Geschichte zu schreiben.

die Spieler ihre eigenen Storys vor dem Hintergrund der Geschichte erleben zu lassen. Al Bickham von Creative Assembly ist dieser Meinung: „Genau um dieses Spielerlebnis geht es uns. Es wird wohl kaum einen Spieler unserer *Total War*-Reihe geben, der nicht schon mal Wendungen erlebt und Heldentaten vollbracht hat, die ihn selbst vollkommen überrascht haben. *Total War*-Spiele sind die perfekten „Was wäre, wenn…?"-Simulatoren.

Dennoch ist es immer unser oberstes Ziel, die größtmögliche historische Authentizität zu gewährleisten. Die Spiele sollen einen guten Eindruck in die jeweilige Epoche geben. Es gibt einige Dinge, bei denen wir unglaublich akkurat sind. Zum Beispiel die geopolitische Anordnung der verschiedenen Fraktionen in dem Jahr, in dem das Spiel startet, oder auch Details, wie die Helme der unterschiedlichen Klassen. Diese ganzen Fakten werden von unserem Team gewissenhaft recherchiert und finden dann den Weg ins Spiel. Trotzdem bleibt die *Total War*-Reihe eine komplett nonlineare Erfahrung. Sobald man das Spiel startet, wird die Geschichte umgeschrieben."

Die Zukunft der Geschichte

Es ist durchaus wahrscheinlich, dass viele Spiele mit historischem Hintergrund in Zukunft diesen Weg beschreiten werden. Entwicklerteams haben heutzutage mehr technische Mittel und Budget zur Verfügung als jemals zuvor. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass zwar mehr Zeit und Aufwand in historische Recherche gesteckt wird, die Spiele aber die historische Genauigkeit vernachlässigen, um origineller zu wirken. Somit können sie auch den Spielern ermöglichen, die Geschichte umzuschreiben.

Jeder Entwickler, mit dem wir sprachen, hat ganz eigene Ideen wie man eine Erzählung in den geschichtlichen Hintergrund einbettet, so schwer und anstrengend diese Aufgabe auch sein mag.

Assassin's Creed Unity wird den Trend der Videospiele mit historischem Hintergrund weiter beflügeln. Maxime Durand und sein Team arbeiten hart daran, unsere Geschichte jedes Mal noch interessanter zu gestalten, und *Unity* wird ab seinem Release im November wohl der bisherige Höhepunkt der Geschichtsspiele sein.

„Schon nach *Assassin's Creed Brotherhood* legten wir fest, in welcher Ära *Unity* spielen wird, aber wir brauchten sehr viel Zeit, das damalige Paris in seiner Größe detailgetreu und glaubwürdig nachzubauen", erzählt uns Durand. „Selbst mit den neuen Konsolen sind wir teilweise an unsere technischen Grenzen gestoßen. Auch unsere Nachforschungen und Recherchearbeiten waren äußerst langwierig, da viele Informationen, wo welche Häuser im Paris von 1789 standen, heute gar nicht mehr verfügbar sind. Deshalb konnten wir bei unserem Stadtplan auch nicht hundertprozentig genau sein. Dennoch sind wir der Meinung, dass unser Paris eine akkurate Darstellung der Stadt im 18. Jahrhundert ist und die Stimmung sehr gut einfängt. Unser Paris ist in allen Belangen eindrucksvoll." ❑

In *Unity* wird es nun auch Koop-Missionen geben. Wir hoffen, dass die Multiplayer-Hatz nicht zu sehr aus der Atmosphäre reißt.



Assassin's Creed 2

Lebemann Ezio wird nach dem Tod seiner Familie zum Assassinen, freundet sich mit Leonardo da Vinci an und entdeckt, dass der zukünftige Papst zu einem machthungrigen Templerorden gehört.

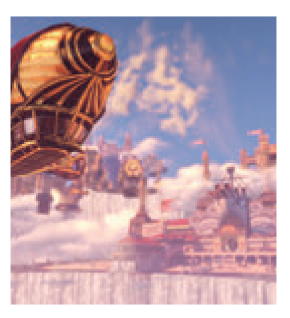
(1499 n. Chr.)



The Order: 1886

Ausgestattet mit von Nikola Tesla entwickelten Waffen, macht sich der mysteriöse Orden daran, die Monster und Bestien zu beseitigen, welche die Menschen im viktorianischen London bedrohen.

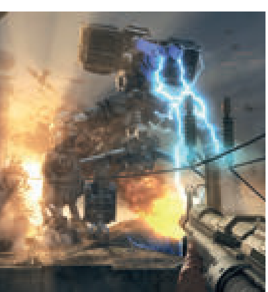
(1886 n. Chr.)



Bioshock Infinite

Die von Zachary Cumstock erbaute Wolkenstadt Columbia sollte einst die Macht der USA demonstrieren. Mittlerweile ist sie aber eine nationalistische Diktatur geworden, in der ein Bürgerkrieg tobt.

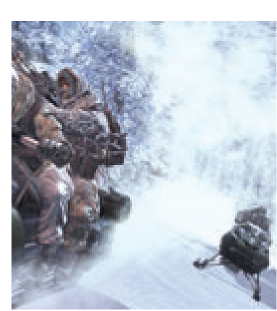
(1912 n. Chr.)



Wolfenstein: The New Order

1948 gewinnen die Nazis den Zweiten Weltkrieg und herrschen mit eiserner Hand über die Welt. Gut nur, dass 1960 der einzige Mann, der das Regime stoppen kann, aus dem Koma erwacht.

(1960 n. Chr.)



Call of Duty: Modern Warfare 2

Der Terrorist Makarov erlangt die Kontrolle über Russland und fällt nach einem selbst verübten Massaker auf einem Flughafen in die USA ein. Ein verheerender Krieg tobt zwischen den Nationen.

(2016 n. Chr.)



EINSTEIGERTIPPS

Die Sims 4

Bedient euch der neuen Multitasking-Fähigkeit, um eure Zeit optimal zu nutzen – ein Angelausflug zu zweit befriedigt das Bedürfnis nach Spaß und sozialem Austausch.

Von: Victoria Niklaus

In Teil 4 gibt es wieder viel zu erleben. Mit unseren Einsteigertipps behaltet ihr in allen Situationen den Überblick.

Nach fünf Jahren Wartezeit steht der vierte Teil der beliebten Lebenssimulation *Die Sims* endlich in den Regalen. Neben einigen fehlenden Features gibt es auch viele Neuerungen im Umfeld der virtuellen Wesen, die das Leben in der Sims-Welt auf den Kopf stellen. Wichtigster Aspekt von *Die Sims 4* sind die Emotionen, die eure kleinen Schützlinge nun noch realistischer wirken lassen sollen. Damit ihr in der Masse an neuen Optionen nicht untergeht, bieten wir euch in unseren Tipps und Tricks einen Leitfaden durch *Die Sims 4*. Er klärt euch über Emotionen, Jobs und andere essenzielle Faktoren des Sim-Lebens auf.

Auch in seiner Freizeit sollte ein Sim sein Bestreben verfolgen – möchte er beispielsweise ein Leckermaul werden, sollte er auch zu Hause mit Freude den Kochlöffel schwingen.

DIE CHARAKTERERSTELLUNG

Wichtig beim Erstellen eures virtuellen Schützlings ist vor allem die Auswahl des Bestrebens und der drei verschiedenen Merkmale. Sinnvoll ist es, sich bereits bei der Erschaffung des Sims zu überlegen, welchen Beruf er später ausüben oder welches Lebensziel er anstreben soll. Wollt ihr beispielsweise, dass er in naher Zukunft „eSportler" wird, sollte er eine gewisse Affinität zu diesem Thema haben. Aus diesem Grund wählt ihr ihm das Bestrebens-Thema „Wissen" und das Bestreben „Computerfreak". Mit dem Bonus-Merkmal „Schneller Lerner" wird euer Sim sich mit Leichtigkeit neue Fähigkeiten aneignen und zusätzlich besitzt er ein großes Interesse an Computern und Videospielen.

Doch auch bei der Wahl der Merkmale solltet ihr wohlüberlegt vorgehen. Für alle Lebenswünsche der Sims gibt es passende Eigenschaften, die euch euer Ziel noch schneller erreichen lassen. Für das genannte Beispiel „eSportler" bieten sich die Attribute „Genie", „Geek", und „Ehrgeizig" an.

MIT GANZ VIEL GEFÜHL

Das neue Feature des vierten Teils der Serie bringt über 15 positive oder auch negative Emotionen mit sich, die das Leben der Sims beeinflussen. Dabei gibt es positive Gefühle, die äußerst nützlich für die virtuellen Lebewesen sind und ihnen nicht nur viele Vorteile, sondern auch ganz neue Interaktionsmöglichkeiten einbringen. Daher ist es erstrebenswert, genau diese Emotionen zu fördern beziehungsweise sie in bestimmten Situationen gezielt hervorzurufen. Möchte euer Sim beispielsweise eine seiner Fähigkeiten, etwa Geschicklichkeit, weiter ausbauen, wirkt das Attribut „Konzentriert" unterstützend. Wie auch im wahren Leben lernt man schneller und intensiver, wenn man konzentriert ist. Bevor ihr euren Sim also zum Fähigkeiten-Buch greifen lasst, solltet ihr für die richtige Stimmung sorgen, um die Zeit optimal auszunutzen. Dazu könnt ihr als Erwachsener zum Beispiel am Computer die Interaktion „Web" und dort den Unterpunkt „Simpedia durchsuchen" auswählen. Nachdem der Sim diese Aktion ausgeführt hat, erhält er für eine gewisse Zeit die Emotion „konzentriert" und kann diese durch andere Tätigkeiten sinnvoll nutzen.

Teenager und Kinder dagegen können sich von Eltern, Geschwistern oder anderen anwesenden Sims beim Erledigen der Hausaufgaben helfen lassen und dadurch

WEGWEISER ZU DEN GEHEIMEN ORTEN

In den Nachbarschaften gibt es je einen versteckten Ort zu entdecken. In Oasis Springs findet ihr beim Wüstenblütenpark den Eingang zur verlassenen Grotte. Der Weg zur Waldlichtung ist auf dem Grundstück „Knarrende Hütte“ in Willow Creek.

OASIS SPRINGS

Verlassene Grotte: Der Eingang liegt im hinteren Bereich des Wüstenblütenparks.

WILLOW CREEK

Waldlichtung: Rechts neben der „Knarrenden Hütte“ verbirgt ein Baum den Weg.

einen Konzentrationsschub erfahren. Um ein Gefühl möglichst lange aufrechtzuerhalten, müssen neue Aktionen ausgeführt werden, die die gleiche Emotion hervorrufen.

WILLKOMMEN IN DER NACHBARSCHAFT!

Auch die Nachbarschaft weist im Vergleich zu den Vorgängern einige Änderungen auf. Sie ist jetzt aufgeteilt in verschiedene Bezirke, die euch vor allem bei der Auswahl eurer Behausungen helfen sollen, denn jeder Bezirk wird durch verschiedene Wohlstandsverteilungen gekennzeichnet.

Startet ihr ein Spiel mit einer neuen Familie, seid ihr vorerst nur mit 20.000 Simoleons ausgestattet und somit stehen euch nicht alle Häuser als zukünftiges Zuhause zur Verfügung. Vor allem der günstigste Bezirk ist daher zu empfehlen, wenn ihr nicht gerade vorhabt, eure zukünftige Residenz im Baumodus selbst zu erstellen. Wählt dabei in der Nachbarschaft Oasis Springs entweder die „Knarrende Hütte“, das Haus „Zum einsamen Bächlein“ oder die Behausung „Mauerblümchen-Hügel“. Zwar sind die Häuser alle nicht sehr groß, aber dafür entsprechen sie eurem Budget – außerdem könnt ihr zu gegebener Zeit entweder die Anzahl der Quadratmeter aufstocken und euer Zuhause ausbauen oder ihr zieht mit dem gesamten Haushalt in ein größeres Haus um. Auch in der anderen Nachbarschaft, „Willow Creek“, gibt es einen solchen Bezirk.

Abgesehen von den Wohnbezirken steht euch außerdem noch die Stadt zur Verfügung, die aus vier verschiedenen Anlaufstellen besteht – Bar, Lounge, Museum und Fitnessstudio. Als Einkaufsmeile ist die Stadt unattraktiv, denn Samen, Bücher und Tuningteile könnt ihr über den Computer von zu Hause aus bestellen. Doch bevor ihr euch Fähigkeiten-Bücher für viele Simoleons kauft, solltet ihr der Bibliothek einen Besuch abstatten. Dort könnt ihr nicht nur alle Bücher kostenlos nutzen, sondern auch mit vielen Stadtbewohnern Kontakt knüpfen. Die Bar ist ebenso Anlaufpunkt für Sims, die neue Leute kennenlernen wollen, aber auch für jeden, der die Comedy-Karriere einschlagen und sich live vor Publikum an einem Auftritt üben möchte. Auch Musiker können hier ihr Talent am Piano entfalten und dabei sogar Trinkgelder kassieren. Im Fitnessstudio findet ihr alle Sportgeräte, die ihr euch sonst für viel Geld kaufen müsstet, und im Museum könnt ihr eure kreativen Sims an Staffeleien weiterbilden.

Im örtlichen Park stehen euch Freizeitaktivitäten wie Schach, Angeln und Grillen zur Verfügung. Außerdem befindet sich in jeder Nachbarschaft je ein versteckter Ort, an dem ihr seltene Sammelgegenstände finden könnt. In unserem Wegweiser-Kasten oben auf dieser Seite findet ihr die genauen Standpunkte der beiden geheimen Plätze. Für den Zugang zur „Vergessenen Grotte“ benötigt euer Sim allerdings Level 10 der Fähigkeit „Geschicklichkeit“. Um den Weg zur Waldlichtung zu beschreiten, braucht es dagegen keine besonderen Fähigkeiten. Seht euch dafür nur den auffälligen Baum rechts neben der „Knarrenden Hütte“ mehrmals hintereinander an. Irgendwann öffnet sich eine geheime Tür im Baum, die euch an die Waldlichtung bringt, wo ihr verschiedene Sammelobjekte findet.

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

Wollt ihr, dass eure Sims im Job möglichst schnell aufsteigen, solltet ihr schon bei der Charaktererstellung die passenden Attribute ausgewählt haben. Ein Sim, der gerne Künstler werden möchte, kommt schneller an sein Ziel, wenn er kreativ ist und Kunst liebt. Habt ihr eurem Schützling das Attribut „Faul“ gegeben, wird er länger


Ein Computer ist ein Must-have in eurer Wohnung. Sims können mit seiner Hilfe von zu Hause aus durch das Programmieren von Apps oder durch das Schreiben von Büchern Geld verdienen.

POSITIVE EMOTIONEN UND IHRE AUSLÖSER

Vor allem die positiven Gefühle sind für den Alltag eures Sims sehr nützlich, weswegen es sich lohnt, sie gezielt in bestimmten Situationen hervorzurufen. Wir zeigen euch, mit welchen Aktivitäten ihr das machen könnt:



ENERGIEGELADEN

- Erfrischende Dusche nehmen
- Energiedrink trinken



KOKETT

- Romantische Interaktionen durchführen
- Anmachsprüche im Internet suchen
- Romanze im TV ansehen



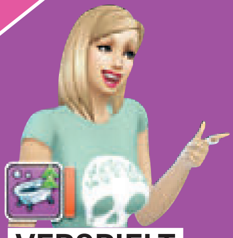
GLÜCKLICH

- Bedürfnisse erfüllen
- Kaminfeuer entfachen
- Freundschaft schließen
- Befördert werden
- Dekorative Umgebung erschaffen



NEGATIVE GEFÜHLE

- Unwohl
- Angespannt
- Wütend
- Traurig
- Gelangweilt
- Beschämt
- Okay
- Benommen



VERSPIELT

- Schaumbad nehmen
- Lustige Videos im Internet ansehen
- Comedy-Kanal im TV ansehen



INSPIRIERT

- Nachdenkliche Dusche nehmen
- Kunst im Internet durchsuchen



KONZENTRIERT

- Schach spielen
- Simpedia im Internet durchsuchen
- Sich bei den Hausaufgaben helfen lassen



SELBSTSICHER

- Bei den Hausaufgaben helfen
- Leben retten
- Etwas Gutes kochen

CHEATS

Mit Strg + Shift + C öffnet ihr die Cheat-Konsole. Danach gebt ihr folgende Befehle ein:

- ***Motherlode*** – Erhöht den Kontostand um 50.000 Simoleons
- ***Kaching*** – Erhöht den Kontostand um 1.000 Simoleons
- ***Testingcheats [true/false]*** – Bei „true" könnt ihr Objekte oder Sims per Shift + Klick manipulieren
- ***ResetSim [Vorname] [Nachname]*** – Sim wird in neutralem Zustand in sein Zuhause zurückgesetzt
- ***Death.toggle*** – Aktiver Sim unsterblich
- ***FreeRealEstate [on/off]*** – Grundstücke kosten kein Geld
- ***stats.set_skill_level Major_[Skillname] [1-10]*** – Vorher ***Testingcheats true*** eingegeben. Wählt den englischen Namen der gewünschten Fähigkeit, zum Beispiel „Fishing", und die Stufe 1-10
- ***Hovereffects [on/off]*** – Deaktiviert Umrandung von ausgewählten Objekten und Sims


Im Park können eure Sims neue Kontakte knüpfen und gleichzeitig ihre Fähigkeiten, wie zum Beispiel Schach, trainieren.

brauchen, um bestimmte Fähigkeiten zu erlernen. Hat das virtuelle Wesen dann einen Job gefunden, geht es darum, befördert zu werden. Behaltet dafür immer den Tab „Arbeit" in der Leiste unten rechts im Auge. Dort stehen alle Quests, die der Sim erledigen muss, um aufzusteigen. Beginnt er beispielweise die Laufbahn „Leckermaul", muss er dreimal Geschirr abwaschen. Hat er das erledigt, wird die erfüllte Aufgabe mit einem Haken gekennzeichnet. Damit ist der Grundstein für eine Beförderung gelegt. Fahrt ihr mit der Maus über die farbige Anzeige für eure Arbeitsleistung, seht ihr dort eure Tagesaufgabe. Im eben genannten Beispiel muss euer kleines Geschöpf mehrmals am Tag Essen zubereiten. Erledigt ihr diesen Auftrag, verbessert sich die Arbeitsleistung – habt ihr eure Aufgaben erfüllt und ist die Leistung am Ende des Arbeitstages ganz rechts auf der Leiste angekommen, werdet ihr befördert.

Ein letzter wichtiger Aspekt ist die Stimmung, in der sich der Sim zu Beginn und im weiteren Verlauf der Arbeit befindet. In jeder Karriere wird die Qualität der Tätigkeit durch eine bestimmte Emotion begünstigt. Schafft ihr es, euren Sim vor Arbeitsbeginn in diese Stimmung zu versetzen und sie dann während der Arbeit aufrechtzuerhalten, steigert sich dadurch die Leistung. Während eure Sims arbeiten, könnt ihr sie nur durch wenige Interaktionen steuern, die euch allerdings dabei helfen, bestimmte Gefühle zu erhalten. Klickt mit dem Mauszeiger auf das Gesicht eures arbeitenden Sim links unten. Fahrt ihr dann über die Interaktionen, seht ihr, welche Tätigkeit welche Emotion unterstützt. Wählt dann die passende Aktion, um euren Gemütszustand aufrechtzuerhalten. Hilfreich ist es dabei immer, wenn die Bedürfnisse des Sims vor Arbeitsbeginn möglichst aufgefüllt sind. Ist die Hygiene schon zu Beginn sehr niedrig, wird sie sich im Verlauf des Arbeitstages nicht steigern und verschlechtert damit die Stimmung.

Auch bei Kindern und Teenagern spielen Gefühle bereits eine große Rolle, denn in der Schule können die passenden Stimmungen eine bessere Note fördern. Fahrt mit dem Mauszeiger im Tab „Arbeit" über die bunte Leistungs-Anzeige, um zu sehen, mit welchen Emotionen ihr eine bessere Note erhaltet.

DIE ERSTE WOHNUNG

Vor allem am Anfang steht ihr mit eurer neuen Familie noch ganz in den Startlöchern des Lebens und müsst mit dem euch gegebenen Startkapital auskommen – das erweist sich besonders beim Kauf und beim Einrichten eures Domizils als schwierig. Daher müsst ihr schon zu Beginn Prioritäten setzen, um die bestmögliche Einrichtung für kleines Geld zu finden. Bei einigen Gegenständen lohnt es sich beispielsweise, eine teure Variante anzuschaffen, weil diese nicht so oft kaputtgeht oder weil sie eurem Sim noch nützliche Zusätze bietet. Dafür könnt ihr im Gegenzug an Einrichtungsgegenständen sparen, bei denen euch die teure Alternative außer einem besseren Aussehen keinen Mehrwert bietet.

In eurer Küche benötigt ihr beispielsweise einen Kühlschrank, einen Herd, ein Waschbecken und zwei Theken. Beim Waschbecken solltet ihr etwas spendabler sein, denn gerade oft genutzte Gegenstände gehen häufig kaputt, verschmutzen dadurch die Wohnung und verschlechtern die Laune aller Bewohner. Um kaputte Gegenstände zu reparieren, bedarf es zudem Zeit und Können. Bei den Theken, dem Kühlschrank und dem Herd könnt ihr jeweils zu preiswerten Möbelstücken greifen. Auf einen Esstisch kann man getrost verzichten, denn die Sims setzen sich mit ihren Tellern problemlos auf das Sofa – das spart Geld und Platz. Im Wohnzimmer kostet euch das Sofa „Mega-Zweisitzer" zwar ein paar Simoleons mehr, aber dafür spendet es euren Sims auch Komfort. Auch der „Wegsehfernseher" ist nicht der günstigste Fernseher, wird aber durch fünf Punkte im Bereich „Zuverlässigkeit" seltener kaputtgehen.

Im Schlafzimmer und im Badezimmer werdet ihr wohl das meiste Geld ausgeben müssen. Das Bett ist einer der wichtigsten Gegenstände im Haus und daran solltet ihr nicht sparen. Kauft ihr euch die Schlafstätte „Utopia", erholen sich eure Sims im Schlaf schneller und fühlen sich am Morgen nicht unwohl. Auch bei der Dusche, der Toilette und dem Waschbecken gilt wie schon in der Küche: Gegenstände, die häufig verwendet werden, gehen schnell kaputt. Leistet euch daher die „Einhorn Traumdusche", das Waschbecken „Der Patrizier" und die Toilette „ROH", um längerfristig gute Qualität zu erhalten.

Mit eurem verbleibenden Geld könnt ihr nun Gegenstände kaufen, die auf die Bedürfnisse eures Sims zugeschnitten sind. Möchte euer Sim ein Künstler werden, solltet ihr ihm eine Staffelei kaufen – wünscht er sich, ein starker





▲ Im Garten könnt ihr eure Gärtner-Fähigkeit und eure Liebe zur Natur ausleben.

◀ Die Kuhpflanze ist ein besonderer Gegenstand im Spiel. Angelt eine Kuhpflanzen-Beere, pflanzt sie ein und pflegt sie liebevoll. Vorsicht: Wenn sie das Maul öffnet und ihren Kuchen feilbietet, frisst sie unvorsichtige Sims, die sich das Leckerli schnappen.

Bodybuilder zu werden, lohnt es sich, ein Sportgerät anzuschaffen. Seid ihr bereit, für das Erlernen einer Fähigkeit einen Umweg in die Stadt oder in den Park auf euch zu nehmen, könnt ihr euch für das Geld auch einen Computer kaufen. Er bietet die Befriedigung vieler Bedürfnisse wie Spaß oder dem Wunsch nach sozialen Kontakten. Außerdem könnt ihr durch ihn Fähigkeiten wie „Programmieren" oder „Videospiele" erwerben. Gebt euer Vermögen nicht bis zum letzten Cent aus, sondern hebt euch ein paar Münzen auf. Die ersten Rechnungen für das Haus müssen bald bezahlt werden und auch für Essen und die Nutzung einer Staffelei fallen viele kleine Beträge an.

Fehlen euch am Ende noch ein paar Simoleons, könnt ihr im Baumodus überprüfen, ob es eventuell einen günstigeren Boden oder eine preiswertere Tapete für euer Zuhause gibt. Der Kauf von preiswerteren Türen und Fenstern kann euch außerdem manchmal einen Notgroschen einbringen.

DER WAHNSINN DES ALLTAGS

Auch im Alltag der Sims gibt es vieles zu beachten. In *Sims 4* gibt es unter anderem keinen Service mehr, der kaputte Gegenstände der Sims repariert. Eure Schützlinge sind also auf sich alleine und ihre handwerklichen Fähigkeiten gestellt. Stellt also sicher, dass zumindest eine Person in eurem Haushalt eine Affinität zur Fähigkeit „Geschicklichkeit" besitzt, damit sie euren Haushalt immer in Schuss halten kann. Das Leben miteinander gestaltet sich aber noch durch andere Faktoren schwierig. Sims laufen beispielsweise geradewegs in das Badezimmer – auch wenn dieses besetzt ist. Daher müsst ihr in solchen Situationen dafür sorgen, dass eure Schützlinge auf dem stillen Örtchen ungestört bleiben. Somit verhindert ihr das Gefühl „Scham", das teilweise stundenlang andauern kann und den Alltag beeinträchtigt. Helft den Sims außerdem dabei, das neue Multitasking-Feature sinnvoll zu nutzen. Eure Bewohner haben Hunger und wollen ein bisschen Spaß haben? Setzt sie mit ihrem Teller einfach vor den Fernseher und schaltet zum Beispiel den Comedy-Kanal ein. Auch von der Toilette aus kann man viele Erledigungen machen, wie zum Beispiel telefonieren oder ein Buch lesen. Das tägliche Essen sollten eure Sims immer gemeinsam einnehmen. So stillen sie ihr Bedürfnis nach Hunger, nach sozialer Interaktion und lernen gleichzeitig ihre Mitbewohner besser kennen.

Erfüllt außerdem regelmäßig die Wünsche eurer Sims, um wertvolle Punkte zu erhalten. Mit ihnen könnt ihr nützliche Items im „Bestreben"-Menü kaufen. Habt ihr irgendwann einmal genug von einem Sim, stehen euch zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Ihr könnt den Haushalt aufspalten und den unerwünschten Bewohner zu einem Stadtbewohner werden lassen. Eine drastische, aber umso wirksamere Möglichkeit, ihn loszuwerden, ist der Tod. Lasst ihn verbrennen oder verhungern, um ein für alle Mal mit ihm abzuschließen. Doch auch ein unerwarteter Tod, wie beispielsweise durch einen Elektroschock, kann einen Sim aus dem Leben reißen – durch die neuen Emotionen sind außerdem neue Todesarten verfügbar, wie zum Beispiel das Totlachen oder die ultimative Erniedrigung. Diese Tode werdet ihr allerdings voraussehen und verhindern können. Besitzt euer Sim plötzlich die Emotion „Hysterisch", ist er kurz davor, das Zeitliche zu segnen. Lasst ihn sich vor dem Spiegel beruhigen, damit sich sein Gemütszustand wieder normalisiert. ❑



Charisma baut ihr zum Beispiel im Kreise guter Freunde oder im Gespräch mit der besseren Hälfte auf, um in Jobs wie der Comedy-Laufbahn schneller befördert zu werden.

In der Bar könnt ihr neue Leute kennenlernen. Wer außerdem ein guter Barmixer ist, kann hier selbst Hand anlegen und den restlichen Besuchern ein paar leckere Drinks mixen.